Тень Повелителя демонов

Пересмотренное издание

Роберт Дж. Шваль

Тень Повелителя Демонов

Текст и идея: Robert J. Schwalb
Редактура: Jennifer Clarke Wilkes and Miranda Horner Вычитка: Carlos Danger, Kim Mohan, and jay spight
Художественный руководитель, оформление и верстка: Hal Mangold Оформление обложки: Patrick Parker and Hal Mangold
Разработка логотипа: Elizabeth Fisher Peterson Дополнительная верстка: Kara Hamilton
Художник обложки: Svetoslav Petrov Карты: Andy Law Предисловие: Chris Pramas
Внутренние иллюстрации: Biagio D'Allessandro, Ivan Dixon, Olga Drebas, Jack Kaiser, Eric Lofgren, Britt Martin, Mirco Paganessi, Svetoslav Petrov, matteo spirito, Andrey Vasilchenko, Kevin Adkins, and Bob Schwalb
Разработка бланка персонажа: Dan Heinrich and Andrew Follet
Альфа-тестеры: Adam Doochin, Dan Heinrich, Matt Lively, Chris Nichols, Joseph Quarles, Marc Quinn, Eric Samuels, Jason Streger, Bobby Turman, Nat Webb, Troy Yost
Бета-тестеры: Robert Adducci, Jethro Barger, Adam Barton, Nicholas Bobbie, Alan Brown, Pedro Barrenechea, Jacob Battius Bates, Bill Benham, Brian Borth, Eric Brinkley, Ben Buchanan, Tyler Carey, Tom Castelli, Don Cee, Dave Chalker, David Christ, Jennifer Clarke Wilkes, Monte Cook, Bruce R Cordell, Mark Craddock, Kristi Eubanks, Amanda Fuqua, Will Fuqua, E Foley, Andrew Follett, Scott Fitzgerald Gray, Jim Haltom, Kara Hamilton, Kevin Hamilton, C Thomas Hand, Keenan Harmon, Benjamin Harrett, Ian Harris, Christopher Heim, Jared von Hindman, Ben Hofer, Miranda Horner, Cecil Howe, Fred Hurley, Tracy Hurley, Greg Jimison, Don Johnson, Steve Kenson, Martin Knoff, Shad Kunkle, Glen Kyle, Jon Leitheusser, Angela LeNeave, Jerry LeNeave, Rucht Lilavivat, Nicole Lindroos, Thom Little, James Lowder, T.S. Luikart, Elizabeth MacDougald, Hal Mangold, Anthony Mardis, Greg Marks, Grant Martin, Forrest Melton, Molly "Stonewall" Mercier, Shawn Merwin, Kim Mohan, Scott Neese, Erik Nowak, Chris Pramas, Mindy Quinn, Stephen Radney-MacFarland, Thomas Reid, Jeffrey Reimer, Chad Roberts, Heather Rose, Terrill Rowland, Daniel J. Ryan, Evan Sass, Steven Saunders, Marc Schmalz, Steve Schultz, Landon Schurtz, Chris Sims, Skyler Smith, Stacee Smith, Zach Smith, Chris Smythe, Jay Spight, Owen K. C. Stephens, Chris Stevens, John Stevens, William Straley, Don Thorpe, Steven Townshend, Gabe Turman, Logan Turman, Kyle Turner, Ray Vallese, Dennis Vaughan, Marcus Walrath, Chris Ward, Nat Webb, Kevin "Doc" Wilson, Steve Winter, Travis Woodall, Leslie Russell Yost
Особая благодарность: Adams Memorial Library, Backerkit, Baldman Games, Comic Book World, The Deep Comics and Games, Dicehead Games, Excelsior!, Game Keep, Frontline Games, The Game Cave, The Gamer's Tavern Podcast, Gary Con, Geek Media Expo, G*M*S Magazine, Green Lake Games, Haste Podcast, Kickstarter, Linebaugh Public Library, Liquid Smoke, The Marble Hornets, Misdirected Mark Podcast, MTAC, Orena Humphreys Public Library, Roll the Dice, The RPGAcademy, Saxon Treasures, Stellar City Geeks, Winter Fantasy, и The Wyvern's Tale. Также, большое спасибо сотрудникам Black Industries и Games Workshop, Green Ronin Publishing, Monte Cook Games, Paizo Publishing, Paradigm Concepts, Wizards of the Coast, членам BEDLAM!, всем тем, благодаря чьей поддержке эта книга появилась, создателям Amstel Light и создателям Claritin-D.

Shadow of the Demon Lord is ©2015 Schwalb Entertainment, LLC. All rights reserved.
Shadow of the Demon Lord, Schwalb Entertainment, and their associated logos are trademarks of Schwalb Entertainment, LLC.

Schwalb Entertainment, LLC

PO Box #12548
Murfreesboro, TN 37129
info@schwalbentertainment.com www.schwalbentertainment.com.com

Предисловие

В прошлом году я выступал вместе с несколькими коллегами по RPG, и ближе к концу нас попросили порекомендовать пару игр. Без колебаний я назвал Тень Повелителя Демонов. Я сказал: «Это как если бы у D&D и Warhammer Fantasy Roleplay родился ребенок, который все 9 месяцев в утробе слушал хэви-метал». Если вы знаете Роба Швальба, это вас ничуть не удивит. Конечно же, разработанная им игра вышла бы именно такой!

Я познакомился с Робом, когда он был начинающим фрилансером. Я дал ему шанс написать книгу под названием «Справочник нечестивого воина» (Unholy Warrior's Handbook) (уже тогда по теме Роба), и он сделал то, за что фрилансерам всегда только добавляли работы: справился хорошо и в срок. В то время я искал разработчика для наших книг по d20 и воспользовался шансом, предложив Робу работу. Это был один из моих самых умных шагов как издателя. Роб оказался неутомимым и креативным разработчиком. Он унаследовал от меня линию Freeport, а позже и линию Warhammer Fantasy Roleplay времен 2-го издания. Он получил прозвище «Доктор Зло» будучи писателем и разработчиком нашей Книги Извергов (Book of Fiends).

Позже WotC сманили Роба у нас (своим не таким уж секретным оружием: деньгами), и он включился в работу над 4-м и 5-м изданиями D&D. Весь этот опыт и долгая история Роба как игрока и металлиста вошли в Shadow of the Demon Lord. В аналогии с младенцем была только доля шутки. Повелитель Демонов полностью основан на ДНК Роба.

Когда он работал на нас, мы говорили, что никогда не сможем записать подкаст с наших игр. Мы были, как мы думали, слишком сквернословны для только начинающих. Добавьте сюда манеру Роба (то, что мы назвали «полным швальбом»), и это казалось смешной идеей. А где-то через 12 с лишним лет я обнаружил, что играю в стриме Penny Arcade у Роба, ведущего Повелителя Демонов. Другие люди сдержались бы, попытались немного смягчить трансляцию для публики. Только не Роб! Игроки и публика действительно ощутили полный швальб, и это было великолепно. Кровь, зло, телесные жидкости, культы, лютый срач — там было все. Теперь Повелитель Демонов идет за тобой, и никакие молитвы не могут тебя спасти. Вы слышите обреченные риффы? Теперь вы в мире Швальба!

Крис Прамас
31 января 2019

От автора

Около миллиарда лет назад я достал копию Warhammer Fantasy Roleplay®. Я тогда играл в D&D® — по крайней мере, до тех пор, пока не было решено, что на ее страницах слишком много сатаны, чтобы я смог играть и сохранить свою душу нетронутой, и потому я был вынужден искать другие игры, чтобы утолить ролевой зуд. Старый Мир Вархаммера оказался куда более мрачным и страшным местом, чем все, что могла предложить D&D, и, таким образом, он меня очаровал. Это был мир мрачных и опасных приключений, грязи, безумия и сочащейся со страниц крови. Игра хранила множество пугающих секретов, показывала орды демонов, пытающихся порвать мир на части, и предоставляла набор монстров, как знакомых, так и странных. Вархаммер научил меня многим урокам фэнтези, урокам, которые воспитали стойкий аппетит к темным, мрачным и неприятным приключениям.

Для первой игры от своей начинающей компании, занимающейся ролевыми играми, я мог взять что угодно: темное будущее быстрых автомобилей и водящих их психопатов, застрявших на далекой планете колонистов, разумных микробов, живущих внутри нездорового человеческого тела. Фэнтези было моей первой настоящей любовью, и к нему я обращаюсь в первую очередь, когда играю и пишу для настольных ролевых игр. Вы могли бы подумать, что зуд создания фэнтезийных произведений был должным образом утолен после того, как я потратил большую часть трех лет на работу в команде разработчиков пятого издания D&D, но, как показывает эта книга, вышло по-другому.

Понимаете, D&D никогда не принадлежала ни мне, ни кому-либо еще из команды. D&D — это игра, которая намного больше, чем люди, которым посчастливилось поработать над ней. Мы трудились в тени гигантов, тех богов игрового дизайна, которые пришли раньше и подарили нам всем бесконечные часы приключений. Наша задача, как хранителей этой игры, заключалась в том, чтобы создать что-то, достойное включения в пантеон изданий и запечатлевшее самые лучшие и яркие моменты из всех. Чтобы еще больше усложнить ситуацию, мы работали открыто, запрашивая отзывы у внимательных и увлеченных тестеров, которые сдерживали одни из наших более радикальных стремлений, поддерживая другие. Результат, как я уверен, вы видели, был ошеломляющим, и люди вернулись в D&D в массовом порядке.

Я обнаружил, что после того, как работа над D&D подошла к концу, мне захотелось чего-нибудь, что можно было бы назвать моим собственным, настольную ролевую игру, свободную от канонов и рожденную моим воображением, сформированную моими вкусами и интересами, соответствующую тому, что я наблюдал в игровых магазинах, на конвентах, за своим игровым столом и за столами моих друзей. Чтобы утолить этот голод, я начал создавать то, что впоследствии станет Shadow of the Demon Lord, подвергал идею тщательной проверке, работал и перерабатывал, уточнял, вычищал, полировал и многое другое, чтобы получить то, что вы сейчас видите перед собой.

Тень Повелителя Демонов — это квинтэссенция всего, чего я жажду от фэнтезийных игр, представленная в компактной и аккуратной упаковке. Она дает вам инструменты для рассказывания ужасающих историй, действие которых происходит в фантастических мирах, балансирующих на грани уничтожения. Она показывает ужасные, устрашающие вещи, скрывающиеся под покровом ночи. Она представляет магию одновременно странную и могучую. И это дает вам инструменты для создания несовершенных главных героев, у которых может быть шанс изменить мир к лучшему, пока не стало слишком поздно.

Путь к этому был долгим и извилистым. Были чудесные сюрпризы и ужасающие неудачи. Я вел эту игру в ее различных воплощениях за игровыми столами от Сиэтла, Вашингтон до Лейк-Женева, Висконсин, от Нэшвилла, Теннесси, до Индианаполиса, Индиана. По пути я встретил много замечательных людей, ярких, забавных, творческих и таких же странных, как я. Это были друзья, новые и старые, которые сделали кампанию на Кикстартере успешной и превратили эти слова в законченный продукт. Итак, прежде чем я уйду, спасибо вам всем. Спасибо за вашу поддержку в кампании, вашу поддержку по электронной или обычной почте, а также за то, что вы уделили время и воображение моей маленькой игре.

— Роберт Дж. Швальб
Июль 2015

ВВЕДЕНИЕ

Повелитель Демонов носит множество масок. Давно Предсказанный, Разрушитель Миров, Голод, Содрогающий, Шепчущий, Тень в Бездне, Тьма Меж Звезд, Непроизносимый... Одна его воля гасит звезды, а тень губит миры.

Тень Повелителя Демонов — настольная ролевая игра, чье действие происходит в последние дни мира. Реальность расползается в клочья пространства и времени, законы, отделяющие возможное от невозможного ослабевают. Этот распад привлекает вторженцев из-за грани бытия — мерзких демонов, порожденных безбрежной Бездной, жаждущих полного уничтожения всего. Там, где они врываются в бренный мир, остаются лишь смерть и разрушение.

Эти темные времена предсказывали оракулы и пророки, о них возглашали проповедники и шептали жгучие ветра, пляшущие у врат Ада. Тень Повелителя Демонов, накрывающая мир, распространяет вокруг беспорядки, страдания, погибель и упадок. Она оскверняет все, чего касается, выпячивая самые гнусные черты, разжигая безумие и приближая желанную гибель. В наступающем хаосе давно позабытые ужасы подымаются из своих гробниц — вновь скитаться по земле, как прежде. Армии созываются по малейшему поводу, спуская на цивилизованные земли войну, голод, чуму и смерть.

Хоть все и плохо, но не все еще потеряно. Есть те, кому дана возможность отсрочить или даже предотвратить грядущее бедствие. Они могут найтись где угодно. Это закаленные наемники, жаждущие силы чародеи и жрецы непостижимых богов. Это живущие в утробе земли и городских трущобах. Это вышедшие из бойцовых ям, академий и с ферм и полей, кормящих крупные города. Они собрались со всех уголков света в час великой нужды — поборники мира, его защитники, и, возможно, спасители.

Процесс игры

Тень Повелителя Демонов — это игра в совместное повествование. Тебе понадобится несколько друзей, сколько хочешь, но не меньше двух. Один из вас станет мастером, остальные игроками. Вместе ты с друзьями расскажешь историю собственного сочинения о созданных вами персонажах.

Мастер

Мастер Игры (мастер) является рассказчиком и арбитром. Именно он решает, какие препятствия придется преодолевать, плетет интриги, двигает сюжет и, прежде всего, определяет, что происходит, что не происходит и что могло бы случиться с капелькой удачи.

Мастер решает с чем персонажи игроков столкнутся, сразятся и что им придется преодолеть для достижения своих целей. Мастер управляет монстрами, с которыми сражаются игроки, расставляет ловушки, направляет мрачные планы злодеев и расставляет другие препятствия на пути персонажей. Казалось бы, мастер противостоит игрокам, но это не так. Мастер не противник, которого надо одолеть, мастер — твой друг, рассказывающий удивительную историю и помогающий игрокам в пределах, установленных правилами.

Игроки

Все остальные — игроки. Игроки взаимодействуют с игрой через персонажа. Мастер может выдать тебе персонажа или попросить тебя создать его, используя правила, находящиеся в этой книге. В любом случае, ты управляешь персонажем и принимаешь все решения о том, как он действует, реагирует, и ведет себя. Во время игры ты думаешь как персонаж и принимаешь решения на основании его личных качеств.

Игра

Вы играете, разговаривая друг с другом. Мастер описывает ситуацию, а игроки решают, как их персонажи на нее реагируют. Игроки сообщают, куда персонажи идут и что хотят сделать, а мастер говорит, что из этого выходит. Мастер обрабатывает заявки при помощи здравого смысла, прикидывая как они повлияют на историю, или, если ничего не помогает, читает правила.

Сюжет

Игра сосредоточена вокруг группы персонажей, вместе пытающихся достичь общих целей. Собрались они либо случайно, либо намеренно. Одна группа может начать, как паломники, направляющиеся узреть место вознесения Нового Бога. Вторая — быть остатками труппы бродячих артистов, выжившими после нападения диких зверолюдов. Другие могут быть друзьями детства, бойцами одного подразделения или холопами одного БОЯРИНА.

Чем занимается группа после образования зависит от причин держаться вместе. Банда приключенцев может в поисках славы и удачи проникать в опасные места, чтобы отобрать сокровища у монстров. Наемники могут охранять территорию, расследовать угрозы, ходить в рейды и выжигать предателей и шпионов в собственных рядах. Работающие на покровителя выполняют задачи в интересах начальства, к примеру, отправляются на край ойкумены за жизненно важной реликвией или древним фолиантом, содержащим единственную копию могущественной формулы, или сорвать зловещий ритуал культистов.

Моральная неоднозначность

Ни персонажи игроков, ни те, кого они встречают в игре не подходят четко под категории добра и зла. Большинство находится где-то между. Один может быть милым и приветливым, несмотря то, что серийный убийца. Жестокому, порочному тирану могут нравиться котики. Персонажи сложны. У "хороших парней" есть серьезные недостатки, а у "плохих" если и не оправдания, то хотя бы причины.

Конец близок

В Тени Повелителя Демонов, персонажи живут в последние дни, на краю умирающей цивилизации, кишащей омерзительными культистами на службе безумной, чудовищной твари, жаждущей вырваться из Бездны и пожрать творение вместе с населяющими его душами. Здесь смерть рыщет по земле. В темнейшие часы ночи, словно нечестивый хор, слышны бессвязные, захлебывающиеся крики безумцев. Алчные драконы проносятся над головой, паря в небесах, а дьяволы, искаженные феи, выползают из глубин Ада искушать смертных. Все это и многое другое подстерегает беспечных и неосторожных.

Опасность повсюду

Мир опасен. Игра не заботится о выживании персонажей. Чрезмерно храбрые и безрассудные встречают быстрый и внезапный конец. Персонажи не могут выигрывать каждый бой и не в каждой битве возможна победа. Иногда, бегство — лучшее решение. Тень Повелителя Демонов может быть суровой и неумолимой игрой, где смерть может прийти в любой момент.

Правила

Тень повелителя Демонов использует правила для поддержки сюжета. Правила поясняют, что возможно, а что нет. Также они описывают, как разрешать ситуации, исход которых неясен, к примеру, нападение на монстра с оружием или заклинанием наперевес. Но, как бы правила ни были полезны, это всего лишь дополнение к игре. Они позволяют тебе справиться с вызовами, которые бросает сюжет.

Кости

Для игры потребуется хотя бы один набор костей. Набор включает один двадцатигранник (d20) и, по крайней мере, три шестигранника (d6). Материальные кости лучше всего и доступны в большинстве магазинов настольных игр. Ты также можешь использовать одно из множества приложений для смартфона или планшета.

Нотации бросков

Правила используют сокращенную запись для всех остальных бросков. Выглядит она так: XdY. “x” здесь — количество костей в броске. “d” символизирует кость. “y” — тип кости. В игре используются только 6 или 20.

Так что, если видишь 2d6, брось два шестигранника и сложи выпавшее. Если видишь 1d6+2, брось d6 прибавь 2 к выпавшему.

1d3

Когда правила предписывают бросить d3, брось d6—1 и 2 считаются за 1, 3 и 4 считаются за 2, 5 и 6 считаются за 3.

Округление вниз

Когда у тебя выходит дробь, к примеру, при уполовинивании урона, всегда округляй вниз до ближайшего целого числа.

Прочие необходимые вещи

В дополнение к этой книге и костям, тебе потребуется что-то, чем писать, что-то, на чем писать и копия листа персонажа. Ты можешь копировать находящийся в конце книги или скачать со schwalbentertainment.com.

Пример игры

Персонажи, за которых играют Хизер, Джей, Ларри, Лесли и Трой образуют группу, работающую на могущественного волшебника по имени Астроник. Волшебник послал их расследовать проблемы, охватившие городок Весь. Там демон по имени Дрожащий Князь проскользнул в мир и совращает местных, подталкивая их схлестнуться в оргии кровавого безумия. На последней сессии группа узнала о существовании могущественной формулы, способной изгнать демона обратно в Бездну. Остался лишь один экземпляр формулы — и он находится в *Томе Прибитого Языка*, который, по их мнению, похоронен в Гробнице Обманщика. Группа только что нашла гробницу и персонаж Троя, Гаррисон, распахнул дверь в прихожую гробницы.

Дэн (мастер): С ужасающим скрипом дверь открывается во тьму прихожей. Свет снаружи позволяет увидеть разбитый и потрескавшийся каменный пол, усыпанный осколками керамики и сломанными костями. Дальше в комнате слишком темно, что бы что-то разглядеть. Что вы делаете?

Джей (Гунтер, цверг-воин): У меня есть темнозрение. Я что-нибудь вижу??

Дэн: Ты видишь комнату около 8 квадратных метров. Массивные колонны выстроились вдоль боковых стен, каждая покрыта резьбой в виде обернувшейся вокруг змеи. Прямо напротив вас, между двумя креслами с высокими спинками — двустворчатая дверь. В каждом кресле навалена груда кишок, свежих и еще влажно поблескивающих.

Лесли (Мара, человек-плут): Ну, я ничего не вижу. Зажигаю фонарь.

Дэн: Ок. Звучит неплохо. Что остальные?

Ларри (Сесил, гоблин-жрец): Хмм. Я, пожалуй, проверю пол на предмет ловушек, следов и всего такого.

Хизер (Рене, автоматон-маг): Сотворяю *Волшебный Взор*, чтобы посмотреть, есть ли там магия.

Дэн: Принято. А вы двое?

Джей: Вытаскиваю молот и прикрываюсь щитом. Не нравятся мне эти кишки.

Дэн: Трой?

Трой (Гаррисон, человек-воин): Достаю лук и накладываю стрелу.

Дэн: Отлично. Ок. Лесли, ты зажигаешь фонарь и комнату озаряет свет. Ты видишь, что на стенах между колонн находятся изображения демонов, пожирающих людей. Отвратительное зрелище.

Ларри, брось-ка Восприятие.

Ларри: Сейчас. (Бросает d20.) У меня 12. Модификатор Восприятия у меня +2, так что 14.

Дэн: Великолепно. Ты осматриваешь пол и замечаешь тонкую проволоку, натянутую поперек входа на уровне колена. Ты мог бы ее пропустить, если бы ее не облепило пылью.

Хизер, твои глаза закатываются, когда заклинание срабатывает. Ты ощущаешь колеблющуюся ауру вокруг кресел, а особенно кишок.

Хизер: Хмм. Я в магии разбираюсь, поскольку у меня есть ученая профессия (магия). Что я знаю о таких аурах?

Дэн: Ты вполне уверена, что это Запретная магия. Темная и мерзкая штука.

Хизер: Возможно демоническая. Осторожнее, народ.

Ларри: Ну, Мара, можешь что-нибудь сделать с ловушкой?

Лесли: Извини, нас такому не учили. Мы же можем ее просто перешагнуть?

Дэн: Ага.

Джей: Хватит болтать. Я вхожу. А, конечно перешагиваю растяжку.

Дэн: Ок. Остальные?

Трой: Прикрываю цверга.

Хизер: Вхожу.

Лесли: Остаюсь с Гаррисоном.

Ларри: Иду вдоль проволоки к одной из колонн.

Дэн: Понял. Гунтер, ты входишь в комнату, перешагивая растяжку, но когда ты это делаешь, кишки начинают дрожать и сплетаться в человекообразные фигуры. Призрачный зеленый свет мерцает вокруг скользких органов, и вы видите дерьмо, сочащееся сквозь мясо. Они ковыляют к вам! Они ужасающие, так что все проходите проверку Воли.

(Каждый игрок бросает d20.)

Джей: 12
Лесли: 8
Хизер: 10
Ларри: 15
Трой: У меня двадцатка!

Дэн: Все прошли, кроме Лесли. Печально. Кажется, для тебя это слишком. Получи 1 Безумия, и ты *испуган* на количество раундов, равное твоему общему Безумию.

Лесли: Я уже поехавший. Это ж 4. Отстой! Может, сбежим?

Хизер: Соберись, тряпка.

Дэн: Кто выбирает быстрые ходы?

Джей: Я. Я достаточно близко для атаки?

Дэн: Вполне. Соверши атаку против Защиты цели.

Джей: Ок. (Бросает d20.) 14 на кости плюс модификатор Силы, +3, итого 17. Получи, прикормка рыбья!

Дэн: Да, этого хватит для успеха. Сколько урона?

Джей: Сейчас кину. (Бросает 2d6.) Я нанес 8 урона.

Дэн: Хороший удар! Кто еще? Нет? Ок. Теперь ходят кишки. Джей, они оба пытаются обвить тебя своими частями. 17 и 13. Попали?

Джей: Блин! Ага, первый попал.

Дэн: Получи 5 урона, пока скользкая кишка оборачивается вокруг тебя и сжимает в железной хватке. У меня все. Кто-нибудь еще ходит?

Хизер: Да, у меня медленный ход. Хочу занять позицию и сотворить *Точные Стрелы*. Все семь в дальнего. Каждая наносит 1 урона, итого 7.

Дэн: Стрелы пронзают мягкие ткани, разбрызгивая повсюду кровь и говно. Оно все еще стоит. Еще кто-нибудь?

Лесли: Нахрен все. Вытаскиваю пистоль и шмаляю кишкам в рожу.

Дэн: Соверши атаку . . .

. . . Игра продолжается.

Использование книги

Использование книги зависит от того, игрок ты или мастер.

Игрокам

Если мастер не выдал тебе персонажа, тебе придется его сделать. Начни с **главы 1** и следуй инструкциям.

Когда закончишь с персонажем, ознакомься с **главой 2**. В ней содержатся правила игры. Во время игры стоит держать ее под рукой, на случай, если тебе понадобится обратиться к правилам.

С ростом уровня группы тебе понадобятся и остальные части книги.

Мастеру

Если ты собираешься быть мастерам, начни с создания персонажа, используя **главу 1**. Знакомство с процессом позволит тебе помочь остальным. Когда закончишь с созданием персонажа, обратись к **главе 2** за правилами и **главе 9** с советами, как быть мастером и создавать приключения. Не обязательно учить все наизусть, но знакомство с материалом поможет тебе, когда выйдет срок вести игру. Готовые приключения можно найти на schwalbentertainment.com.

Глава 1: Создание персонажа

Создание персонажа

Для игры в *Тень Повелителя Демонов* тебе понадобится персонаж. Персонаж — это фигура, которой ты становишься, когда играешь в игру, человек, которым ты воображаешь себя в беспокойном мире Повелителя Демонов. Мастер игры может предоставить тебе готового персонажа, или ты можешь создать его сам, используя правила, содержащиеся в этой главе.

Когда ты создаешь персонажа, ты решаешь, как выглядит твой персонаж, как он мыслит и ведет себя, и как он вписывается в мир игры. Эти решения создают основу для истории и помогут тебе придерживаться определенного образа персонажа.

Наследия

Первое, что следует сделать для создания персонажа — выбрать наследие. Наследия повествуют о родине, культуре, религиозной принадлежности и внешности персонажа. Кроме того, они указывают области, в которых твой персонаж имеет потенциал роста, и чего желает.

Следующие наследия являются наиболее распространенными в землях Северного Удела. Другие могут быть доступны на усмотрение Мастера.

• **Люди** — это разнообразная раса, породившая многочисленные цивилизации, культуры и народы. Они доминируют в мире. Люди добиваются успеха на любой стезе.

• **Автоматоны** — созданы вселением похищенных из Преисподней душ в механические тела. Они имеют множество форм, и их предназначение определяет пути, которыми они пройдут.

• **Гоблины**, изгнанники из царств фей, вынуждены жить среди человечества или на краю человеческих земель. Это грязный, неопрятный народец со скверной репутацией и злобного нрава. Гоблины преуспевают как плуты и маги.

• **Орки** порождены темной магией, чтобы стать основными боевыми рабами Империи. Неотесанные, сильные и жестокие, они превзошли ожидания и позволили своим хозяевам покорить континент. Недавно они сбросили оковы и взяли свою судьбу в собственные руки. Рожденные для битвы, орки

становятся сильными воинами и смертоносными плутами.
• **Подменыши** скрывают свои отвратительные формы за личинами, похищенными у других существ, чтобы свободно перемещаться по земле. Исключительные маги и плуты.
• **Цверги** — это древняя раса, проклятая богами за свое тщеславие, обреченная в поте лица своего рыть землю в поисках вожделенных сокровищ. Цверги становятся могучими воинами и жрецами.

Преимущества наследий

Наследия предоставляют сюжетные зацепки, помогающие отыграть персонажа, и определяют его стартовые черты.

Предыстория наследия

В каждой наследии ты найдешь советы о том, как вписать его в игру, о типичном поведении и об отношениях с другими наследиями. Это обобщения, которые помогут тебе понять наследие и дадут представление о том, как отыгрывать персонажа, но это только советы. То, что большинство орков жестоки и темпераментны, не означает, что ты не можешь сыграть орка, который сострадателен, добр и благороден. Точно так же твой гоблин может отвергнуть грязь и убожество, которые столь по нраву этим изгоям. Вместо этого, он может быть весьма озабочен личной гигиеной. Поэтому, хоть советы и помогают быстро создать достаточную для игры концепцию персонажа, не стесняйся расширять, изменять или отказываться от них, чтобы играть персонажем, которым хочешь играть именно *ты*.

Черты наследия

Статистика — это цифры, описывающие возможности твоего персонажа. Просто запиши информацию в местах, указанных на листе персонажа. Механика включает все нижеследующее.

Атрибуты

Четыре атрибута описывают основные возможности твоего персонажа. Это Сила, Ловкость, Интеллект и Воля. У каждого атрибута есть значение и модификатор. Информацию о том, что означают атрибуты и как использовать значения и модификаторы см. в **Главе 2.**

Значение атрибута

Значение изменяется в пределах от 1 до 20. Средний человек имеет значение атрибута, равное 10. Запиши начальные значения твоего наследия в местах, указанных на листе персонажа.
• **Подгонка значений**: ты можешь увеличить одно значение на 1, уменьшив другое на 1. Это можно сделать только один раз.
• **Увеличение значений**: твои значения увеличиваются по мере роста уровня группы.

Лист персонажа

Лист персонажа, находящийся в конце этого буклета, содержит места для записи всех важных параметров твоего персонажа. Ты можешь использовать копию предоставленного листа или отметить важную информацию о своем персонаже на салфетке. В любом случае, во время игры тебе эта информация понадобится.

Модификатор

Модификатор определяется значением атрибута. Модификатор равен "значение минус 10". Таким образом, при значении Силы 12, модификатор Силы составляет +2. Отметьте модификаторы атрибутов в предназначенных местах.

Характеристики

В дополнение к атрибутам персонаж имеет несколько характеристик, которые включают Защиту, Здоровье, Исцеление, Восприятие, Размер, Скорость, Мощь, Урон, Безумие и Скверну. Наследие сообщает, как определить значение каждой. Информация об использовании характеристик приведена в **главе 2**.

Языки и профессии

Наследие определяет языки, на которых ты можешь говорить, а также умеешь ли ты читать и писать. Описания можно найти во врезке «**Языки Северного Удела**». Кроме того, наследие может предоставить дополнительную профессию. Профессии описываются после наследий в этой главе.

Языки Северного Удела

На землях Северного Удела используются следующие языки:
• **Общий язык**: преобладающий язык в разоренных землях империи. Торговцы создали Общий язык (или просто Общий) из местных языков, чтобы облегчить торговлю. Он использует свой собственный алфавит.
• **Темная речь**: гортанный язык, наполненный твердыми согласными. «Темная речь» возникла много веков назад в Гоге, проклятом царстве, которое простиралось на землях Рула и было стерто с лица земли основателями Империи. Зверолюды, культисты и прочие, ищущие запретных знаний, учат и используют этот язык.
• **Цвергский**: Язык цвергов — суровое звучание, точный лексикон и длинные составные слова. Он использует рунический алфавит.
• **Эльфийский**: Язык, используемый эльфами и прочими феями, мягок и мелодичен, идеально подходит для пения и чтения стихов. Эльфийский имеет собственную письменность, символы которой перетекают друг в друга.
• **Высокий Древний**: язык науки и магии, мало кто использует высокий древний в повседневной жизни. Он использует тот же алфавит, что и Общий.
• **Троллий**: язык троллей настолько же уродлив, насколько эльфийский прекрасен. Им пользуются почти исключительно тролли и великаны, а звучит он, как смесь хрюканья и лая. Он использует рунический алфавит, похожий на цвергский.
• **Тайная речь**: Многие организации используют секретные языки для общения. Подобные языки используют друиды, убийцы, воры и даже рейнджеры.
• **Мертвые языки**: Многие языки выпадают из общего пользования. Мастер может вводить языки вымерших народов и языки, в значительной степени вышедшие из употребления. Такие языки могут быть важны для расшифровки древних свитков и томов.

Таланты

Запиши любые таланты, полученные от наследия, на листе персонажа, отметив, что они делают.

Уровень 4: Достоинства

Ты получаешь достоинства 4-го уровня, когда твоя группа достигает уровня 4.

Таблицы наследий

В описание наследия входит несколько таблиц, которые ты можешь использовать для определения биографии, внешнего вида, характера и прочих деталей образа персонажа. Ты можешь бросить кубики, чтобы случайно определить эти детали, выбрать их или придумать что-нибудь свое. Помни, что описания относятся к конкретному наследию, поэтому персонаж может быть низким для гоблина или может быть орком, который уродлив для других орков.

Человек

Решимость, находчивость и просто количество помогли человечеству подняться от дикого, примитивного прозябания до самого распространенного и многочисленного народа в мире. Лишь несколько мест избежали появления людей, а поселения существуют в горах и болотах, пустынных оазисах и на зеленых равнинах. Человеческая цивилизация определила последнюю тысячу лет истории и существует даже после появления Тени.

• **Вариативность**: люди состоят из множества разных этнических групп. Цвет кожи может варьироваться от почти черного до снежно-белого, или зеленого, синего, оранжевого, розового или еще какого-нибудь. Некоторые люди имеют узоры на коже — полоски, густые волосы на теле или вообще не имеют волос. Фигуры и размеры людей также сильно различаются, они бывают от 0,9 до 2 метров в высоту и весят от 20 до 225+ килограмм. Большинство людей живет около семидесяти лет.

• **Сила в количестве**: сообщество играет важную роль в человеческой цивилизации. Люди сильнее, когда они работают вместе, чем когда действуют в одиночку. В результате клановость усилила человечество и помогла его распространению, но она же порождает конфликты, разражающиеся бойней между соперничающими группами.

• **Разная суть**: благородные и подлые, добродетельные и злые, мужественные и трусливые, жадные и бескорыстные — люди в большинстве случаев находятся где-то между этими крайностями и соблюдают интересы свои и своих близких.

• **Религиозное рвение**: Немногие люди сомневаются в существовании высших сил, а большинство находит смысл своей жизни в поклонении одному или нескольким богам. В Северном Уделе люди могут принадлежать культу Нового Бога, следовать принципам Старой Веры или заниматься ведовством. Подробнее о религиях см. в основной книге правил.

• **Обычные имена**: Ангус, Агнесса, Айн, Алиса, Ансельм, Беатриса, Брендан, Кейтлин, Кормак, Элла, Фиона, Джеффри, Жизель, Генри, Джоанна, Джон, Кейн, Кира, Маргарита, Ричард, Ройсин, Рордан, Сарайд, Шеймус, Уолтер и Ивонна.

Создание человека

Начальные показатели атрибутов: Сила 10, Ловкость 10, Интеллект 10, Воля 10.
Выбери один атрибут и увеличь его на 1.
Восприятие равно Интеллекту
Защита равна значению Ловкости
Здоровье равно значению Силы
Исцеление равно четверти Здоровья (округление вниз)
Размер 1/2 или 1, **Скорость** 10, **Мощь** 0
Урон 0, **Безумие** 0, **Скверна** 0
Языки и профессии: Говорит на Общем, и может взять дополнительный язык или случайную профессию.

Уровень 4: Человек-эксперт

Характеристики: Здоровье +5
Либо изучает одно заклинание, либо приобретает Решимость.
Решимость: При 1 на кубике преимущества, можно перебросить и принять новый результат.

Предыстория человека

d20	Предыстория
1	Ты умер и вернулся к жизни. Ты начинаешь игру с 1d6 Безумия.
2	Ты был недолго одержим демоном. Ты начинаешь игру с 1 Скверны.
3	Ты провел 1d6 лет в темнице.
4	Ты хладнокровно убил кого-то. Ты начинаешь игру с 1 Скверны.
5	Ты переболел страшной болезнью.
6	Ты принадлежал к странному культу и видел много странных вещей. Ты начинаешь игру с 1 Безумия.
7	Ты провел в плену у фей 1d20 лет.
8	Ты потерял любимого человека, и до сих пор скорбишь.
9	Ты потерял палец, несколько зубов или ухо, или получил шрам.
10	Ты зарабатывал на жизнь, работая по профессии.
11	Ты влюбился, и отношения закончились хорошо или продолжаются.
12	У тебя есть супруг и 1d6-2 детей (минимум 0).
13	Ты много путешествовал. Ты говоришь на одном дополнительном языке.
14	Ты получил образование. и умеешь читать на Общем.
15	Ты спас родной город от страшных монстров.
16	Ты сорвал заговор, направленный на убийство кого-то важного, или изобличил убийцу.
17	Ты совершил великий подвиг и стал народным героем в родном городе.
18	Ты нашел старую карту сокровищ.
19	Кто-то влиятельный должен тебе услугу.
20	Ты разжился деньгами и начинаешь игру с 2d6 медяками.

Личность человека

3d6	Личность
3	Ты жесток, зол и корыстолюбив и тебе нравится заставлять других страдать.
4	Ты изменчив и непредсказуем, с трудом держишь слово и весьма капризен.
5-6	Сила дает право. Послушание власти — высшая добродетель.
7-8	Ты заботишься в первую очередь о себе. С такими друзьями и врагов не надо.
9-12	Ты ставишь интересы свои и друзей прежде всего.
13-14	Ты помогаешь другим, потому что так правильно.
15-16	Ты пытаешься делать то, что считает правильным, даже если это нарушает законы и понятия.
17	Долг и честь направляют каждый твой поступок.
18	Ты следуешь принципам добра и благородства, не отступая ни на миг, даже если это будет стоить жизни.

Религия человека

3d6	Религия
3	Ты принадлежишь к некоему темному культу.
4	Ты принадлежишь к еретической секте.
5-6	Ты воспитывался в традициях ведовства.
7-10	Ты следуешь принципам Старой Веры.
11-15	Ты принадлежишь к Культу Нового Бога.
16-18	Ты безбожник.

Возраст человека

3d6	Возраст
3	Ребенок, 11 лет или младше.
4-7	Подросток, от 12 до 17 лет.
8-12	Молодой, от 18 до 35 лет.
13-15	Средних лет, от 36 до 55 лет.
16-17	Пожилой, от 56 до 75 лет.
18	Почтенный старец, 76 лет и старше

Сложение человека

3d6	Сложение
3	Низкий и тощий.
4	Низкий и плотный.
5-6	Низкий.
7-8	Стройный.
9-12	Средний рост, средний вес.
13-14	Толстоват.
15-16	Высокий.
17	Высокий и тощий.
18	Очень высокий и плотный.

Внешность человека

3d6	Внешность
3	Ты отвратителен. Похож на монстра. Дети ревут, когда видят тебя, слабонервные падают в обморок, а одного даже стошнило.
4	Ты уродлив, и люди находят твой облик отталкивающим из-за шрамов, жировиков, сросшихся бровей, язв, бородавок, косящего или слезящегося глаза или чего-то в таком духе.
5-6	Большинство считают тебя невзрачным: не вполне уродливым, но немного страшней, чем обычный человек.
7-8	Ты на вид прост и неинтересен. Люди тебя замечают, но впечатления ты не производишь.
9-12	Совершенно средняя внешность. Еще одно лицо в толпе.
13-14	Какая-то твоя черта привлекает внимание. Возможно это красивые глаза, губы, волосы, фигура или что-нибудь еще.
15-16	У тебя есть несколько привлекательных черт, что делает тебя весьма красивым.
17	Ты — один из величайших красавцев на земле, практически идеал непревзойденной формы и внешности. Люди обращают на тебя внимание.
18	При виде тебя признанные красавцы впадают в ничтожество. Ты настолько изумителен, что тебя провожают взглядом, пока ты не скроешься, куда бы ты ни пошел. Люди дуреют, мямлят и теряются, когда ты обращаешь на них внимание. Грань между любовью и ненавистью тонка. Если ты отвергаешь очарованных тобой, их привязанность может перейти в негодование или даже ненависть.

Автоматон

Автоматоны — это разумные механизмы, сделанные из металлических пластин, устройств, проводов, кусочков пружин и шестеренок, которым привязана душа, вырванная из Преисподней. Магия, удерживающая душу, привязывает ее к автоматону, но позволяет ей управлять телом только тогда, когда движутся его внутренние механизмы. На теле каждого автоматона располагается ключ, и, когда они заведены, они двигаются, думают и действуют как существа. Если завод кончается, автоматон впадает в спячку и становится объектом, не воспринимающим окружающее.

• **Обычные имена**: Как правило, автоматоны используют имена, данные создателями. Это могут быть прозвища или цифробуквенные коды. Автоматоны могут выбирать имена, которые они находят интересными, или использовать имена, извлеченные из воспоминаний их душ.

Создание автоматона

Начальные показатели атрибутов:
Сила 9, Ловкость 8, Интеллект 9, Воля 9.
Восприятие равно Интеллекту
Защита 13
Здоровье равно значению Силы
Исцеление равно четверти Здоровья (округление вниз)
Размер 1, **Скорость** 8, **Мощь** 0
Урон 0, **Безумие** 0, **Скверна** 0
Языки и профессии: говорит на Общем.
Невосприимчивость: урон от болезни и яда; сон, болезнь, усталость, отравление
Ключ: Где-то на теле, там куда тебе не дотянуться, находится ключ. Этот ключ определяет, являешься ты существом или объектом. Пока ключ вращается, ты считаешься существом и используешь обычную статистику. Если ключ не вращается, ты считаешься объектом и используешь статистику, приведенную ниже, вместо обычной (значение Здоровья становится начальным значением для формы объекта). Ключ останавливается, когда ты становишься беспомощным или в конце раунда, в котором ты получил 0 или меньше при атаке или проверке. Любой урон, полученный сверх Здоровья, применяется к Здоровью формы объекта; если ты получишь урон, равный Здоровью формы объекта, то ты уничтожен.
Механическое тело: Ты не ешь, не пьешь и не дышишь. Ты не стареешь и не можешь превратиться в нежить. Твое механическое тело не позволяет плавать, поэтому ты идешь на дно, когда погружаешься в жидкость.

Форма объекта

Размер равен размеру форму существа
Восприятие —
Защита 5; **Здоровье** 15
Сила 0 (–10), **Ловкость** 0 (–10), **Интеллект** —, **Воля** —
Скорость 0
Невосприимчивость: атаки против Интеллекта, Воли или Восприятия; атаки, требующие проверки Интеллекта, Воли или Восприятия
Подавление Немощей: Любая немощь, действовавшая в момент становления объектом, подавляется и не производит эффекта, пока ты пребываешь в этой форме. Однако, раунды, проведенные в форме объекта, считаются при учете длительности этих немощей.
Объект: Ты не можешь использовать действия или спровоцированные действия, не можешь двигаться. Ты не воспринимаешь окружающее.
Отказ Магии: если ты стал объектом от беспомощности, магия, удерживающая твою душу в теле, начинает отказывать. В конце каждого раунда брось d6.
6: Ты удерживаешь отказывающую магию и больше не беспомощен, но остаёшься объектом, пока другое существо не использует действие для взведения механизма.
2–5: Отказ магии. Если ты получаешь этот результат трижды, душа покидает тело и ты остаешься объектом навеки.
1: Взрыв! Ты взрываешься, накрывая область радиусом в 1d6 метров от точки в твоем пространстве. Ты уничтожен, а всё в области получает 2d6 урона. Существа, прошедшие проверку Ловкости, получают половину урона.
Взведение Механизма: Пока ты объект, любое существо, которое может до тебя дотянуться, может использовать действие для поворота ключа. Если ты не

беспомощен, механизмы снова начинают работать и ты становишься существом в конце раунда. Если ты *беспомощен*, брось d6. При 3 и ниже, ты остаешься *беспомощным*. При 4 и выше, ты исцеляешь 1 урона и становишься существом в конце раунда.

Восстановление Повреждений: Существо может использовать набор инструментов и действие, чтобы начать тебя чинить. Если существо потратит на ремонт, в общей сложности, 4 часа, оно может совершить проверку с 1 помехой. При успехе форма объекта исцеляет 1d6 + 1 урона.

Уровень 4 Автоматон-эксперт

Характеристики: Здоровье +5

Ты либо изучаешь одно заклинание, либо получаешь Форсаж.

Форсаж: Ты можешь увеличить количество действий, которые ты можешь использовать в свой ход, на одно. Когда ты закончишь ход, брось d6. Если результат нечетный, ты становишься объектом в конце раунда.

Возраст автоматона

3d6	Возраст
3-8	Новый, 5 лет или меньше.
9-12	Опытный, от 6 до 10 лет.
13-15	Старый, от 11 до 50 лет.
16-17	Очень старый, от 51 до 150 лет.
18	Древний, более 150 лет.

Назначение автоматона

d20	Назначение
1-4	Ты был создан для войны. Увеличь Силу или Ловкость на 2.
5-8	Ты был создан для работы. Увеличь Силу на 2.
9-12	Ты был создан для использования магии. Увеличь Интеллект или Волю на 2.
13-16	Ты был создан для разведки или убийств. Увеличь Ловкость или Интеллект на 2.
17-20	Ты был создан непонятно для чего. Увеличь один атрибут на выбор на 2.

Форма автоматона

3d6	Форма
3	Маленький крылатый автоматон. Уменьши Здоровье на 5 и Размер до 1/2. Ты можешь летать, но ты должен приземлиться в конце движения или упасть. Ты ростом 0,9 метров и весом 25 килограмм.
4-5	Маленький паукообразный автоматон с функциональными руками. Уменьши размер до 1/2. Когда ты карабкаешься, ты игнорируешь эффекты сложной местности. Ты ростом 0,9 метров и весом 25 килограмм.
6-9	Маленький человекообразный автоматон. Уменьши Размер до 1/2. Ты ростом 1 метр и весом 35 килограмм.
10-15	Человекообразный автоматон. Ты ростом 1,85 метра и весом 135 килограмм.
16-17	Большой человекообразный автоматон. Увеличь Размер до 2, но уменьши Скорость и Защиту на 2. Ты ростом 3 метра и весом 340 килограмм.
18	Большой автоматон-кентавр. Увеличь Размер до 2 и Скорость на 2. Уменьши Защиту на 3. Ты 1,85 метра в высоту и длину, и весом 340 килограмм.

Внешность автоматона

3d6	Внешность
3	Странный и тревожный вид.
4	Ты выглядишь недоделанным и кособоким.
5-6	Ты выглядишь изношенным, поломанным и скверно отремонтированным.
7-8	У тебя нет черт лица или отличительных знаков.
9-12	Слабый намек на черты лица.
13-14	Ты выглядишь хорошо собранным и в отличном состоянии.
15-16	Стилизованное и богато украшенное тело.
17	Богато украшенное тело, опоясанное гравировкой и декоративными камнями.
18	Изысканное тело, украшенное замысловатой гравировкой и декоративными камнями, отделанное благородными металлами. Если тебя разобрать, части тела потянут на 1d6 золотых.

Предыстория автоматона

d20	Предыстория
1	Твоя душа вырвана из Ада. Начни игру с 1d3 Скверны.
2	Твоя душа была вырвана из Преисподней прежде, чем забыла прежнюю жизнь. Начни игру с 1d6 Безумия и добавь дополнительную профессию.
3	Ты провел 1d20 лет в спячке.
4	Создатель плохо обращался с тобой. Ты сбежал и теперь боишься, что он найдет тебя.
5	Огонь, чума или монстры уничтожили твой дом, и ты единственный выживший.
6	Ты был украден из мастерской, где был создан и жил рабом 1d6 лет.
7	Гоблины захватил тебя и почти разобрали на металлолом. Ты заменил недостающие части кусками дерева, старого оружия и другого мусора.
8	Ты остался сам по себе, когда твой создатель умер.
9	Ты упал с лодки и 2 года шел пешком до берега.
10	Ты работал по назначению 1d6 лет.
11	Выбери участника группы. Этот персонаж нашел тебя и повернул ключ. Ты ему обязан.
12	Ты был одним из серии в 1d6 автоматонов. Ты надеешься найти их однажды.
13	Ты был создан в качестве переводчика. Ты можешь говорить на одном дополнительном языке.
14	Ты был создан в качестве писца. Ты умеешь читать и писать на Общем.
15	Твой создатель освободил тебя, чтобы ты нашел свою судьбу.
16	Ты не помнишь прошлого. Ты не знаешь, откуда ты и как здесь оказался.
17	Ты оставил долгую память в своей общине.
18	Ты нашел загадочное сообщение внутри своего тела. Ты еще не расшифровал его.
19	В одну из твоих рук встроен меч.
20	Ты разжился деньгами и начинаешь игру с 2d6 медяками.

Личность автоматона

3d6	Личность
3	Ты ненавидишь живых и наслаждаешься, разрывая их на части.
4	Ты боишься впасть в спячку.
5-7	Тело дает тебе силу и власть. Ты используешь их для навязывания другим своей воли.
8	Ты не просил об этом существовании, но возьмешь от него все, пока оно не прекратилось.
9-13	Ты ищешь смысл жизни в мире, где тебе нет места.
14	Ты создан служить. Ты нашел смысл в помощи другим.
15	Ты не знаешь, как ты вписываешься в этот мир, но проведешь всю жизнь, пытаясь выяснить.
16-17	Ты подчиняешься указаниям любого, кого считаешь вправе приказывать.
18	Создатель дал тебе три заповеди и ты должен следовать им.

Гоблин

Королева Фей давным-давно изгнала гоблинов за преступление, о котором помнит только она. Как часть наказания, она лишила их бессмертия и обрекла доживать дни в мире смертных. Гоблины с тех пор влились в человеческие сообщества, поселяясь в мусорных кучах и канализационных трубах, где, ко всеобщему удивлению, они выглядят вполне счастливыми, делая работу, в которой никто больше не заинтересован. Ковыряние в мусоре в поисках чего-нибудь стоящего или траление зловонных вод, сочащихся сквозь подземные туннели в поисках крупиц золота или потерянных монет, — вот все, что нужно гоблинам, чтобы не доставлять неприятностей соседям.

• **Необычная и разнообразная внешность**: все гоблины низковаты по человеческим меркам, но рост — единственное, что у них общего. Нет двух одинаковых гоблинов. Каждый имеет необычные телесные свойства, которые делают их отличными друг от друга, такие как свиное рыло вместо носа, клыки, рога, высыпания с виду шевелящихся бородавок и другие менее острые проявления их телесной порчи.

• **Странные привычки**: у многих гоблинов есть странные привычки. Некоторые сохраняют обрезки ногтей и всякие выделения в маленьких бутылках и баночках, чтобы ведьмы не украли их имена. Другие стучат по дереву, когда им нужно немного удачи, хранят странные кусочки мусора в качестве талисманов или никогда не моются, опасаясь смыть свою жизненную суть.

• **Общие имена**: Гоблины любят сортирный юмор, и это проявляется в таких именах, как Стояк, Косяк, Бубон, Кашель, Подлива, Перхота, Хрен, Мокрота, Какаха, Сыпь, Рвота, Отстой, Сопля и Блевота.

Создание гоблина

Начальные значения атрибутов:
Сила 8, Ловкость 12, Интеллект 10, Воля 9
Восприятие равно Интеллект+1
Защита равна значению Ловкости
Здоровье равно значению Силы
Исцеление равно четверти Здоровья (округление вниз)
Размер 1/2, **Скорость** 10, **Мощь** 0
Урон 0, **Безумие** 0, **Скверна** 0
Языки и профессии: Говорит на Общем и эльфийском.
Невосприимчивость: урон от болезни; *очарование*, *болезнь*
Уязвимость к железу: ты *ослаблен* при контакте с железом.
Ночное зрение: ты можешь видеть в областях, скрытых тенями, как если бы эти области были освещены.
Незаметность: При попытке скрыться или двигаться тихо, ты совершаешь проверку Ловкости с 1 преимуществом.

Уровень 4 Гоблин-эксперт

Характеристики: Здоровье +4
Ты изучаешь одно заклинание или получаешь Драпак.
Драпак: Когда видимое тебе существо получает провал при атаке против твоей Защиты или Ловкости, ты можешь использовать спровоцированное действие для отступления.

Возраст гоблина

3d6	Возраст
3	Ребенок, 6 лет или младше.
4-7	Подросток, от 7 до 10 лет.
8-12	Молодой, от 11 до 25 лет.
13-15	Средних лет, от 26 до 50 лет.
16-17	Пожилой, от 51 до 75 лет.
18	Почтенный старец, 76 лет и старше.

Сложение гоблина

3d6	Сложение
3	Низкий и костлявый.
4	Низкий и округлый.
5-6	Низкий.
7-8	Жилистый.
9-12	В пределах нормы для гоблина.
13-14	Пухлый.
15-16	Высокий.
17	Высокий и хилый.
18	Очень высокий и массивный.

Характерная наружность гоблина

d20	Характерная наружность
1	Длинный острый нос.
2	Ярко-зеленая или оранжевая кожа.
3	Собачья голова.
4	Рептилоидная внешность и маленькие рога, растущие на макушке.
5	Широкая косая ухмылка.
6	Свиное рыло вместо носа.
7	Длинные тонкие пальцы.
8	Зуб, растущий со лба.
9	Хвост.
10	Густой мех на руках и ногах.
11	Совершенно безволосый.
12	Весь в бородавках.
13	Большая киста на спине.
14	Ненормально длинный и острый подбородок.
15	Один рог на боку головы.
16	Один глаз.
17	1d6 дополнительных пальцев, расположенных на теле (на выбор).
18	Огромные уши.
19	Короткие толстенькие ножки.
20	Придумай что-нибудь!

Странная привычка гоблина

d20	Привычка
1	Ты сохраняешь все свои выделения в маленьких бутылках и даришь их тем, кто тебе нравится.
2	Ты никогда не моешься.
3	Ты перемежаешь речь плевками.
4	У тебя жуткий метеоризм, но ты, кажется, и не замечаешь, что пускаешь ветры.
5	Ты ешь только конфеты.
6	Ты собираешь гениталии существ, убитых тобой, и носишь их как украшения.
7	Ты облизываешь вещи, чтобы пометить их как свои.
8	Ты одеваешься в причудливую одежду.
9	Ты отказываешься носить обувь.
10	Ты держишь тараканов в качестве домашних животных.
11	Ты всегда проверяешь испражнения, растирая в пальцах.
12	Ты всегда держишь на теле кусочек железа.
13	Ты говоришь, напевая.
14	Ты отъедаешь немного мяса от любого живого существа, которое убиваешь.
15	Ты много плачешь.
16	Ты грязно шутишь в неподходящий момент.
17	Ты носишь детскую одежду и отказываешься её снимать.
18	Ты хранишь большую коллекцию ложек.
19	Ты любишь прятаться.
20	Придумай что-нибудь!

Предыстория гоблина

d20	Предыстория
1	Ты провел последние 1d6 лет в запое. Ты не особо этим гордишься.
2	Король Гоблинов превратил тебя в жабу. Ты расколдовался, убедив эльфийскую девочку поцеловать тебя. Когда она закричала, ты её убил. Ты начинаешь игру с 1 Скверны.
3	Ты случайно убил всё своё племя.
4	Ты осиротел и был выращен гигантскими крысами.
5	Ты случайно впустил демона в мир.
6	Ты провел два дня, считая себя собакой страшной. Ты начинаешь игру с 1 Безумия.
7	Карга держала тебя в рабстве 1d6 лет.
8	Цверги почти уничтожили твое племя. Ты один из 1d6 выживших.
9	Ты почти утонул при прорыве канализации.
10	Ты зарабатывал на жизнь, работая по профессии.
11	Выбери персонажа. Он или она спасли твою жизнь, и теперь ты в долгу.
12	Ты — нераскаявшийся преступник. Добавь случайную профессию преступника в свой список профессий.
13	Ты много путешествовал. Ты говоришь на одном дополнительном языке.
14	Ты украл нож у бравого рыцаря.
15	Ты пробрался в Альфхейм и украл прядь волос у Королевы Фей.
16	Ты убил и съел сотню чумных крыс.
17	Ты был помощником могущественного волшебника.
18	Ты нашел в канализации кольцо с печаткой.
19	Ты семнадцатый сын или дочь Короля Гоблинов.
20	Ты разжился деньгами и начинаешь игру с 2d6 медяками.

Личность гоблина

3d6	Личность
3	Ты хулиган и любишь мучить тех, кто слабее тебя.
4	Ты любишь насилие, особенно случайное и бессмысленное.
5-6	Ты пытаешься подняться над грязью и убогостью своего народа, чтобы сделать мир добрее.
7-8	Ты любишь играть с другими злые шутки и находишь их боль забавной!
9-12	Ты заботишься лишь о себе. К дьяволам всех остальных!
13-14	Ты просто пытаешься остаться в живых!
15-16	Твой народ не заслужил изгнания, но вас изгнали. Ты веришь, что вы выбьешь себе место и докажешь этим вонючим эльфам, что они были неправы.
17	Ты живешь, чтобы служить сильным и могущественным.
18	Ты надеешься искупить грех своего народа перед Королевой Фей.

Орк

Долго считавшиеся идеальными солдатами орки сбросили оковы рабства и восстали против своих хозяев в войне, грозящей утопить Империю в крови.

• **Грозные и могучие**: мощные, пугающие своим обликом, орки возвышаются над людьми. Большинство из них покрыто толстыми, грубыми волосами. Некоторые выбривают на теле непристойные или гротескные узоры, чтобы подчеркнуть свой страшный вид. Пятнистая кожа, от желтовато-белого до почти черного, покрытая волдырями и шрамами от дефектов магии, создавшей орков, придает им ужасный вид, отчасти дополненный их грубыми, преувеличенными чертами. У большинства орков короткие вздернутые носы и широкие рты, наполненные острыми зубами, с клыком или двумя. Орки в высоту от 1,8 до 2,5 метров и весят от 90 до 275 килограмм.

• **Созданные убивать**: темные волшебники, служившие Империи, создали орков из узников-йотунов, привезенных с ледяного юга на суд Алебастрового Трона. Используя мерзкую магию, волшебники лишили потомков гигантов всего, пока они не стали немного большим, чем дикие животные. Империя использовала этих новых солдат в завоевательных войнах, которые обеспечили бы её гегемонию на тысячу лет.

• **Восстание рабов**: после веков рабства орки восстали против своих хозяев. Слухи утверждают, что король орков, Ломовик (Drudge), задушил императора и воссел на трон. Другие шепчутся, что орки заключили нечестивый договор с Врагом и теперь идут на другие провинции. Так ли это или нет, но слухи сделали свое дело, и орки по всей Империи дезертировали или убили своих хозяев.

• **Обычные имена**: Ублюдок, Шишак, Харя, Культяпый, Ненависть, Убийца, Стручок, Клешня, Вонючий Кулак и Какивотам.

Создание орка

Начальные показатели атрибутов:
Сила 11, Ловкость 10, Интеллект 9, Воля 9
Восприятие равно Интеллект+1
Защита равна значению Ловкости
Здоровье равно значению Силы
Исцеление равно четверти Здоровья (округление вниз)
Размер 1, **Скорость** 12, **Мощь** 0
Урон 0, **Безумие** 0, **Скверна** 1
Языки и профессии: Говорит на Общем и Темной Речи.
Ночное зрение: Ты можешь видеть в областях, скрытых тенями, как если бы эти области были освещены.

Уровень 4 Орк-эксперт

Характеристики: Здоровье +6
Ты изучаешь одно заклинание или получаешь Приступ ярости.
Приступ ярости: Когда ты получаешь урон, ты совершаешь следующую атаку до конца следующего раунда с 1 преимуществом.

Возраст орка

3d6	Возраст
3	Ребенок, 8 лет или младше.
4-7	Подросток, от 8 до 12 лет.
8-12	Молодой, от 13 до 18 лет.
13-15	Средних лет, от 19 до 26 лет.
16-17	Пожилой, от 27 до 32 лет.
18	Почтенный старец, 33 года и старше.

Сложение орка

3d6	Сложение
3	Низкий и жилистый
4	Низкий и мускулистый
5-6	Ниже среднего
7-8	Худощавый
9-12	Среднего роста и веса
13-14	Тучный
15-16	Высокий
17	Высокий и костлявый
18	Ты — великан среди орков

Внешность орка

3d6	Внешность
3-5	Ты безобразен. Твое лицо — масса рубцовой ткани. Толстые шрамы пересекают тело, зашитые сыромятной кожей. Ряды открытых язв плачут потоками гноя, и ты пахнешь экскрементами, кровью и гнилью.
6-8	Ты чудовищен, с грубыми, зверскими чертами, странными наростами на коже, и мерзкими шрамами, которые зигзагами изрезали твою толстую шкуру.
9-12	Ты уродлив. У тебя большие клыки, выступающие из широкой челюсти, покатый лоб и крошечные глаза, глубоко посаженные в череп.
13-15	Ты — типичный орк, грязный и неопрятный.
16-17	Твои особенности несколько менее выражены, хотя у тебя может быть странная окраска кожи, повышенная волосатость и грубые черты лица.
18	Ты выделяешься из других орков. Твое тело примечательно свободно от шрамов и травм, калечащих твоих товарищей, и ты весьма здоров.

Предыстория орка

d20	Предыстория
1	Ты убил беспомощных. Скверна +2.
2	Ты был недолго одержим демоном. Скверна +1.
3	Ты провел 1d6 лет на арене, сражаясь против других орков на потеху толпе.
4	Ты остался верен Империи и сражался с другими орками. Они заклеймили тебя, как предатель, и изгнали.
5	Ты подцепил гниль и потерял нос и уши.
6	Ты был прикованы к веслам на галере 1d6 лет.
7	Ты был евнухом и стоял на страже императорских наложниц.
8	У тебя шрам на полтела от взрыва заклинания.
9	Ты бежал из рабства и с тех пор жил в пустыне.
10	Ты зарабатывал на жизнь, работая по профессии.
11	Ты влюбился в человека и был отвергнут.
12	Ты усыновил или породил 3d6 детей. Еще раз брось 3d6 и вычти из общего количества детей, чтобы узнать, сколько еще осталось (минимум 0).
13	Ты много путешествовал. Ты говоришь на одном дополнительном языке.
14	Ты получил образование. и умеешь читать на Общем.
15	Ты храбро сражался за Императора и был награжден медалью за отвагу.
16	Ты спас важного дворянина от покушения.
17	Человек разбил оковы и освободил тебя, чтобы ты обрел свою участь.
18	Ты взял меч с трупа воина, убитого тобой.
19	Боги Крови и Железа являются тебе во сне. Ты начинаешь игру с 1 Безумия.
20	Ты разжился деньгами и начинаешь игру с 2d6 медяками.

Личность орка

3d6	Личность
3	Ты сражаешься, чтобы освободить свой народ из рабства.
4	Орки — больше, чем просто убийцы, созданные Империей. У них есть сердца и души, мечты и стремления. Ты веришь, что вы должны подняться над дикостью и найти свое место.
5-6	Мир катится в ад. Туда ему и дорога.
7-8	Ты заботишься только о себе, берешь что хочешь, и делаешь что хочешь.
9-12	Убивай!
13-14	Ты никогда не сомневаешься в приказах. Ты их исполняешь.
15-16	Ты хочешь отомстить и убьешь любого, кто встанет на пути.
17	Ты веришь, что в создании орков был смысл. Без цепей у тебя больше нет цели.
18	Ты считаешь, что твой народ сотворил во имя Империи много зла. Ты стремишься исправить содеянное.

Подменыш

Феи создают подменышей, чтобы скрыть отсутствие детей, которых они крадут. Они лепят подменышей из природных материалов и используют магию, чтобы придать им вид пропавшего ребенка. Магия часто иссякает через несколько недель, но иногда она сохраняется и позволяет подменышу вырасти и стать настоящей личностью.

• **Множество масок**: Подменыши могут использовать свою магическую природу, чтобы принять облик любого, кого они видят. Они принимают разные формы, чтобы скрыть свою истинную природу, вид которой большинство считает отвратительным и тревожащим. Когда они лишены маскировки, подменыши выглядят как гуманоиды, состоящие из грязи, палок и камней, со светящимися зелеными глазами, горящими посреди лишенного всяких черт лица. Подменыши в своем истинном обличии до 1,5 метров высотой и весят 40 килограмм.

• **Изменчивые личности**: постоянная смена личности оказывает пагубное воздействие на подменышей. Большинство подражают отношениям и взглядам окружающих людей, не имея своих собственных, или, если они есть, хоронят их настолько глубоко, что не могут вспомнить, с чего они начинали или кем надеются стать.

• **Обычные имена**: если не носят имена людей, которыми прикидываются, то подменыши используют прозвища, такие как Скромница, Шутник, Весельчак, Жулик, Тень, Проныра или Ловкач.

<u>Создание подменыша</u>

Начальные показатели атрибутов:
Сила 9, Ловкость 10, Интеллект 10, Воля 10.
Восприятие равно Интеллекту+1
Защита равна значению Ловкости
Здоровье равно значению Силы
Исцеление равно четверти Здоровья (округление вниз)
Размер 1, **Скорость** 10, **Мощь** 0
Урон 0, **Безумие** 0, **Скверна** 0
Языки и профессии: Говорит на Общем.
Невосприимчивость: урон от болезни; *очарование*, **болезнь**
Уязвимость к железу: ты *ослаблен* при контакте с железом.
Ночное зрение: ты можешь видеть в областях, скрытых тенями, как если бы эти области были освещены.
Похищение личности: Ты можешь использовать действие, чтобы изменить внешний вид, для соответствия целевому живому существу, которое ты можешь увидеть на небольшом расстоянии. Цель должна быть размером 1 или 1/2 и быть гуманоидом из плоти и крови. Твое тело изменяется, и теперь ты выглядишь как цель, хотя одежда и вещи остаются неизменными. Эффект длится до тех пор, пока ты снова не воспользуешься этим талантом. Если ты становишься беспомощным или касаешься предмета, сделанного из железа, ты немедленно возвращаешься к своему обычному виду.

[Примечание переводчика: проблемы с железом зависят от его магнитных свойств и распространяются и на его сплавы. Источник — дополнение Terrible Beauty/Ужасающая красота.]

Уровень 4 Подменыш-эксперт

Характеристики: Здоровье +4

Либо изучает одно заклинание, либо приобретает Преимущество двойника.

Преимущество двойника: ты можешь использовать спровоцированное действие в свой ход, чтобы применить Похищение личности. Кроме того, когда ты крадешь личность существа, твои атаки против этого существа совершаются с 1 преимуществом, пока ты носишь его облик.

Настоящий возраст подменыша

3d6	Возраст
3	Ребенок, 8 лет или младше.
4-7	Подросток, от 9 до 14 лет.
8-12	Молодой, от 15 до 25 лет.
13-15	Средних лет, от 26 до 40 лет.
16-17	Пожилой, от 41 до 60 лет.
18	Почтенный старец, 61 год и старше.

Предпочитаемый пол подменыша

d6	Начальная форма
1-3	Выглядит мужчиной.
4-6	Выглядит женщиной.

Предпочитаемое наследие подменыша

3d6	Начальная форма
3-4	Выглядит гоблином. Перейди к разделу «Гоблин», чтобы определить возраст, сложение и внешность.
5-7	Выглядит цвергом. Перейди к разделу «Цверг», чтобы определить возраст, сложение и внешность.
8-15	Выглядит человеком. Перейди к разделу «Человек», чтобы определить возраст, сложение и внешность.
16-17	Выглядит орком. Перейди к разделу «Орк», чтобы определить возраст, сложение и внешность.
18	Мастер определяет наследие, возраст, сложение и внешность.

Предыстория подменыша

d20	Предыстория
1	Ты лишь недавно обнаружил свою истинную природу и с трудом привыкаешь к новой действительности. Ты начинаешь игру с 1 Безумия.
2	Ты понятия не имеешь, что ты подменыш. Ты думаешь, что являешься членом наследия, чей облик носишь. Добавь дополнительную случайную профессию. Пока ты не станешь бессильным или не почувствуешь прикосновение к железу в первый раз, ты не можешь использовать Похищение личности.
3	Ты был порабощен каргой и вынужден совершать невыразимые поступки по её приказу. Ты начинаешь игру с 1 Скверны.
4	Ты убил человека, чью личность украл, чтобы жить его жизнью. Ты начинаешь игру с 1 Скверны.
5	Когда твои «родители» узнали, кто ты, они выгнал тебя из дома, и тебе пришлось самому заботиться о себе.
6	Ты сбежал из дома, когда узнал, кто ты, и много лет жил среди фей.
7	Ты заслужил вражду охотника на ведьм. Он преследует тебя и попытается убить, если ваши пути когда-нибудь пересекутся.
8	Испуганные жители выгнали тебя из родного города. Ты возненавидел их и собираешься отомстить.
9	Когда ты в первый раз похитил чужую личность, ты также получил несколько воспоминаний.
10	Ты зарабатывал на жизнь, работая по профессии.
11	Ты влюбился, и предмет твоей страсти и не подозревает о твоей природе.
12	После того, как тебя выгнали из родного города, тебя приютил друид или ведьма. Тебе всегда есть куда вернуться.
13	Ты работал осведомителем инквизиции.
14	Ты получил образование. и умеешь читать на Общем.
15	Ты узнал страшную тайну, пока изображал кого-то другого. Придумай её вместе с мастером.
16	Твои родители вырастили тебя, хотя они знали, кто ты. Их любовь и забота помогли тебе стать достойной личностью.
17	Эльф, который создал тебя, недавно тебя нашел и подружился. Ты можешь попросить об одной услуге, заговорив в раковину, которую он тебе дал. Величина услуги на усмотрение мастера.
18	Ты принял облик кого-то известного, могущественного и важного.
19	Ты связан с преступной организацией, попав туда за магический дар.
20	Ты разжился деньгами и начинаешь игру с 2d6 медяками.

Причуда подменыша

d20	Причуда
1	Ты всегда говоришь в третьем лице.
2	Твои глаза светятся зеленым в темноте.
3	Животные начинают нервничать рядом с тобой.
4	Ты можешь принимать облики только мужчин или только женщин.
5	Ты дикий и импульсивный.
6	Ты всегда возвращаешься к первой форме, которую ты принял.
7	Тебя тошнит от запаха железа..
8	У тебя ужасные кошмары.
9	Иногда ты слышишь голоса.
10	Ты склонен терять небольшие, несущественные вещи.
11	На одну ночь в году ты теряешь талант Похищение личности.
12	Ты можешь принимать облики только мертвецов.
13	Ты говоришь шепотом.
14	Ты издаешь странный, землистый запах.
15	Ты не можешь сохранять одежду чистой.
16	Ты не можешь напиться.
17	Ты всегда должен говорить правду, или то, что считаешь таковой.
18	Ты находишь мясо отталкивающим.
19	Ты смеешься в неподходящее время.
20	Облики, которые ты принимаешь, не имеют волос или ногтей.

Личность подменыша

3d6	Личность
3	Ты крадешь чужие обличья, чтобы делать что пожелаешь и не сталкиваться с последствиями. Тебе всё равно, как это отражается на других.
4-5	Тебе нравится принимать облики, которые позволят тебе совершить какое-нибудь озорство.
6	Ты принимаешь облики, которые дают власть над другими. Власть даёт безопасность.
7-10	Ты принимаешь другие облики ради выгоды, обычно для проникновения в запретные места.
11-13	Ты внимательно относишься к обликам, которые принимаешь. Ты стараешься держаться подальше от неприятностей и хранить свои секреты в безопасности.
14	Ты стремишься поступать правильно и использовать свои личины, чтобы помогать другим и защищаться от врагов.
15-16	Твоя природа — это дар, и ты используешь его, чтобы делать то, что считаешь правильным, даже если это означает расстроить других в процессе.
17	Ты склонен придерживаться одного облика как можно дольше; ты жаждешь стабильности и сделаешь все, чтобы быть «нормальным».
18	Ты используешь свои таланты, чтобы помогать другим, чтобы сделать мир лучше, и исправлять ошибки.

Цверг

Цверги живут под горами в сложных подземных городах. Из них они снаряжают экспедиции вглубь земли, чтобы извлекать золото и серебро из неподатливых скал. Они хранят свои сокровища в огромных погребах и с недоверием относятся к другим народам, подозревая их в том, что те жаждут цвергских богатств. У цвергов мало друзей и мало кто помогает, когда силы тьмы набегают на цвергские твердыни, чтобы разграбить их хранилища. Поэтому многие цверги блуждают по поверхности — бездомные, одинокие — в поисках нового места для себя.

• **Все дело в бороде**: у цвергов широкие, крепкие тела, конечности, увитые мышцами, и животы, выпирающие от любви к алкоголю и обжорству. Все цверги, и мужчины и женщины, носят обильную растительность на лице, заплетая её в клановые узоры, украшая серебряными или золотыми кольцами или укладывая в необычные формы. Другие отпускают великолепные усы или бакенбарды, свисающие до пояса.

• **Короткие, но плотные**: цверги ростом от 0,9 до 1,2 метров в высоту, и до 100 килограмм весом. Цвета волос и кожи разнятся подобно человеческим, но цверги, как правило, чумазые и морщинистые от работы в шахтах и кузницах.

• **Суровые и подозрительные**: Грубые, язвительные и подозрительные цверги редко заводят друзей, кроме своих сородичей. Они жаждут сокровищ, но сдерживают свою жадность в уверенности, что предки всегда приглядывают за ними. Таким образом, цверги держатся с достоинством, чтобы не навлечь позор на свой клан.

• **Общие имена**: Анис, Брунхильда, Дуган, Эрика, Франц, Грета, Гунтур, Хейда, Гельмут, Ильза, Марток, Ода и Рагнар.

Создание цверга

Начальные показатели атрибутов:
Сила 10, Ловкость 9, Интеллект 10, Воля 10
Восприятие равно Интеллект+1
Защита равна значению Ловкости
Здоровье равно значению Силы+4
Исцеление равно четверти Здоровья (округление вниз)
Размер 1/2, **Скорость** 8, **Мощь** 0
Урон 0, **Безумие** 0, **Скверна** 0
Языки и профессии: Говорит на Общем, и говорит, читает и пишет на цвергском.
Темнозрение: Ты можешь видеть в областях, занятых тенями и тьмой, на средней дистанции, как если бы эти области были освещены. За пределами этого расстояния тьма считается тенями, а тени — освещенным местом.
Ненавистная тварь: Выбери существо из таблицы ненависти. Твоя ненависть дает 1 преимущество к атакам против существ, которых ты ненавидишь.
Крепкое сложение: ты получаешь половину урона от яда. Ты совершаешь проверки с 1 преимуществом при избегании или избавлении от *отравления*.

Уровень 4 Цверг-эксперт

Характеристики: Здоровье +6
Ты либо изучаешь одно заклинание, либо получаешь Второе Дыхание.
Второе Дыхание: Ты можешь использовать действие, чтобы исцелить урон, равный Исцелению, и устранить одну из следующих немощей: *усталость*, *ослабление* или *отравление*. Использовав этот талант, ты не сможешь использовать его снова, пока не закончишь отдых.

Возраст цверга

3d6	Возраст
3	Ребенок, 20 лет или младше.
4-7	Подросток, от 20 до 30 лет.
8-12	Молодой, от 31 до 50 лет.
13-15	Средних лет, от 51 до 100 лет.
16-17	Пожилой, от 101 до 150 лет.
18	Почтенный старец, 151 год или старше.

Сложение цверга

3d6	Сложение
3	Низкий и сухопарый.
4-6	Низкий и жирный.
7-8	Ниже среднего.
9-12	Средний рост, средний вес.
13-15	Выдающийся живот.
16-17	Высокий.
18	Высокий и плотный.

Внешность цверга

3d6	Внешность
3-4	Ты выглядишь чудовищно, вероятно, из-за тяжелой жизни и нескольких небольших промашек. Твое лицо — масса рубцовой ткани, вероятно, отсутствует ухо, глаз или нос. Ты также демонстрируешь необычную привычку, например, вбиваешь гвозди в собственный череп или обмазываешься жиром троллей.
5-6	У тебя есть несколько отличительных черт, складываясь, превращают тебя в уродливого скота. Грязь от рытья грунта, полная голова вшей, исполосованная подживающими шрамами кожа и богатый аромат рвоты — все это порождает твой неповторимый стиль.
7-8	Ты типичный цверг — волосатый, дородный и грязный.
9-11	Ты лучше ухаживаешь за собой, чем большинство цвергов, и расчесываешь бороду.
12-15	Ты гордишься своей внешностью. Ты умываешься, умащиваешь бороду и, возможно, заплетаешь её или вплетаешь в неё металлические кольца.
16-18	Ты весьма хорош для цверга. У тебя царственные черты, хорошая осанка и глубокий голос. Ты гордишься своей внешностью.

Ненависть цверга

d20	Ненавистные твари
1-2	Огры
3-4	Троглодиты
5-6	Зверолюды
7-8	Орки
9-10	Гоблины
11-12	Эльфы
13-14	Тролли
15-16	Великаны
17-18	Драконы
19-20	Демоны

Предыстория цверга

d20	Предыстория
1	Ты продал душу дьяволу, чтобы разбогатеть. Дьявол обманул тебя и оставил без гроша. Ты начинаешь игру с 1 Скверны.
2	Твои предки явились тебе в видении и послали возвратить легендарную реликвию.
3	Ты случайно убил кого-то близкого.
4	Ты украл золото у соперничающего клана и тем самым себя опозорил.
5	Ты сражался с ненавистными тварями и проиграл.
6	Ты навлек позор на себя и клан. Теперь ты изгнанник, ищущий искупления, пусть даже и в смерти.
7	Ты был взят в плен ненавистными тварями. Ты жил рабом 2d6 лет.
8	Ненавистные твари захватили твой дом и уничтожили клан.
9	Ты пережил обвал и теперь слегка нервничаешь под землей.
10	Ты зарабатывал на жизнь, работая по профессии.

11	Ты — верный слуга цвергфюрста.
12	Ты талантливый ремесленник. Добавь ремесленника (любого) в список профессий.
13	Ты много путешествовал. Ты говоришь на одном дополнительном языке.
14	Ты унаследовал боевой топор или молот от кого-то из предков.
15	Ты открыл золотую жилу под своим горным жилищем.
16	Ты преследовал и помог убить ненавистную тварь.
17	Ты совершил подвиг и являешься героем клана.
18	У тебя есть ключ к древней сокровищнице, давно утраченной цвергами.
19	Ты — законный наследник крепости, занятой врагами твоего народа.
20	Ты разжился деньгами и начинаешь игру с 2d6 медяками.

Личность цверга

3d6	Личность
3	Ненависть горит внутри тебя, заставляя жить, придавая сил и направляя твою руку.
4	Ты ищешь славной смерти среди трупов врагов.
5-6	Ты любишь золото больше всего на свете. Тебе нравится его тяжесть, его звон. И его вкус.
7-8	Ты веришь, что другие жаждут твоих богатств. Твой долг — защищать своё, любой ценой.
9-12	Твоя честь — это твоя жизнь. Ты никогда не совершишь ничего, позорящего твой народ.
13-14	Ты повинуешься воле предков, обычаям народа и общему благу.
15-16	Ты веришь, что твой народ должен превозмочь жадность и подозрительность. В эти темные времена следует держаться вместе, чтобы выстоять перед грядущим роком.
17	Ты не доверяешь или не любишь не-цвергов, но они могут быть полезны.
18	Ты не особо соблюдаешь обычаи. Пришло время покинуть пыльные пещеры и поискать удачи в других местах.

Профессии

Профессии — это дела, занятия и области знаний, которые в целом нужны, чтобы дать тебе простор, необходимый для описания персонажа в сочетании с другими элементами, полученными во время его создания. Таким образом, тебе решать, как персонаж занимался профессией, как получил ее, и что это значит в контексте остальной информации о нем.

Начальные профессии

Ты начинаешь с двумя профессиями. Ты можешь выбрать любую профессию, которая тебе понравится, или позволить решать костям. В последнем случае брось d6 и обратись к таблице «Типы профессий», следуя инструкциям.

Языки

Ты можешь обменять профессию на возможность говорить на другом языке или умение читать на уже известном.

Использование профессий

Профессии описывают, что твой персонаж умеет делать и как он вписывается в игровой мир. Они служат подсказками, которые помогут решить, как действует персонаж, что он может сделать и что он знает. Иногда мастер игры на основании твоего списка профессий будет судить о том, приводит ли твоя деятельность к успеху или провалу. Профессия может дать автоматический успех или предоставить 1 и более преимуществ к броску, если результат не ясен.

Типы профессий

d6	Профессия
1	Ученая. Ты ученый. Ты можешь читать и писать на одном из известных тебе языков. Брось d20 и обратись к таблице «Ученые профессии», чтобы определить свою область знаний. Ты можешь вспомнить информацию, связанную со своей областью знаний.
2	Обычная. Ты работаешь в торговле или на производстве. Брось d20 и обратись к таблице «Обычные профессии», чтобы определить свою профессию. Ты можешь вспомнить информацию, связанную с профессией, и, если твое ремесло связано с производством, ты знаешь, как производить товары, связанные с профессией, из сырья.
3	Преступная. Ты занимаешься незаконной или недозволенной деятельностью. Брось d20 и обратись к таблице «Преступные профессии», чтобы определить свою профессию.
4	Боевая. Ты вступил в армию, стражу или ополчение. Брось d20 и обратись к таблице «Боевые профессии», чтобы определить свою профессию.
5	Религиозная. Ты принадлежишь к религиозной организации. Брось d20 и обратись к таблице «Религиозные профессии», чтобы определить свою профессию.
6	Дикая. Ты живешь вне цивилизации. Брось d20 и обратись к таблице «Дикие профессии», чтобы определить свою профессию.

Ученые профессии

d20	Область знаний	d20	Область знаний
1	Архитектура	11	Магия
2	Астрология	12	Медицина
3	Инженерное дело	13	Навигация
4	Этикет и обычаи	14	Оккультизм
5	Фольклор	15	Философия
6	География	16	Политика
7	Геральдика	17	Природа
8	История	18	Религия
9	Право	19	Наука
10	Литература	20	Война

Преступные профессии

d20	Профессия	d20	Профессия
1	Подстрекатель	11	Доносчик
2	Нищий	12	Убийца
3	Взломщик	13	Карманник
4	Кутила или повеса	14	Пират
5	Шарлатан или мошенник	15	Проститутка
6	Культист	16	Мятежник или террорист
7	Скупщик краденого	17	Вредитель
8	Фальшивомонетчик	18	Шпион
9	Игрок	19	Бандит
10	Грабитель могил	20	Беспризорник

Дикие профессии

d20	Профессия	d20	Профессия
1	Бандит, разбойник или грабитель	12	Браконьер или конокрад
2	Варвар	13	Старатель
3	Изгнанник	14	Преступник
4	Собиратель	15-16	Беженец
5-6	Проводник	17	Пещерник
7	Отшельник	18	Следопыт
8-9	Охотник	19	Зверолов
10	Кочевник или бродяга	20	Лесоруб
11	Первопроходец		

Боевые профессии

d20	Профессия	d20	Профессия
1	Стражник	9-10	Ополченец
2	Следователь	11-12	Патрульный
3-4	Охранник	13-15	Рекрут
5	Тюремщик	16	Раб
6	Офицер	17-18	Солдат
7	Матрос	19	Оруженосец
8	Наемник	20	Палач

Религиозные профессии

d20	Профессия
1-2	Приверженец. Твоя вера крепка, а следование догматам неотступно. Ты умеешь читать и писать на одном из известных тебе языков.
3-4	Миссионер. Ты путешествуешь с места на место, проповедуя свою веру любому, кто готов слушать, и полагаясь на милость верующих. Ты умеешь читать и писать на одном из известных тебе языков.
5	Самобичеватель. Ты облачаешься в лишения, чтобы приблизиться к богам. Ты хлещешь себя, отказываешься от воды и пищи или ищешь другие изощренные способы заставить себя страдать.
6	Еретик. Ты придерживаешься течения, которое руководство твоей религии считает опасным и еретичным.
7-8	Послушник Старой Веры. Ты был посвящен в Старую Веру.
9-10	Настоятель. Ты — духовный вождь своей общины. Ты умеешь читать и писать на одном из известных тебе языков.
11-12	Служитель Нового Бога. Ты учишься, чтобы стать священником культа Нового Бога. Ты умеешь читать и писать на одном из известных тебе языков.
13	Помощник инквизитора. Ты служишь инквизитору или охотнику на ведьм.
14-16	Паломник. Ты путешествуешь по местам, считающимся святыми для членов твоей религии.
17-18	Уличный проповедник. Ты проповедуешь на углах, призывая людей искать спасения, ибо конец близок.
19-20	Храмовый воспитанник. Ты вырос при храме. Ты, вероятно, был сиротой и воспитывался духовенством.

Обычные профессии

d20	Профессия
1	Дрессировщик
2	Аптекарь или целитель
3	Ремесленник. Выбери ремесло. Примеры: пекарь, кузнец, переплетчик, пивовар, плотник, свечник, сапожник, красильщик, стеклодув, ювелир, кожевник, каменщик, гончар, печатник и портной.
4	Художник. Выбери способ. Примеры: живописец, поэт, скульптор и писатель. Если ты выберешь поэта или писателя, то ты умеешь читать и писать на одном из известных тебе языков.
5	Лодочник или паромщик
6	Мясник
7	Повар
8	Гуртовщик или пастух
9	Артист. Выбери стиль. Примеры: актер, атлет, комик, куртизанка, танцор, оратор, кукловод, певец и рассказчик.
10	Фермер
11	Рыбак или китобой
12	Конюх
13	Рабочий. Выбери занятие. Примеры: трубочист, могильщик, носильщик, докер и дворник.
14	Торговец. Выбери товар. Примеры: оружие, зерно, скот, рабы, специи и ткань.
15	Шахтер
16	Музыкант. Выбери инструмент. Примеры: ударные, струнные и духовые.
17	Моряк
18	Слуга или лакей
19	Лавочник
20	Извозчик

Изменение профессий

Поскольку профессией может быть что угодно, связанное с образом жизни или родом деятельности, ты можешь заменить перечисленные профессии на любые другие. Например, вместо того, чтобы стать комиком, ты можешь быть клоуном или мимом. Ты можешь выбрать трубочиста для рабочего или пекаря для повара. Прежде чем делать замену, поговори с мастером, чтобы убедиться, что она подходит для игры.

Начальное снаряжение

Твоё начальное снаряжение зависит от богатства персонажа. Чтобы определить его, брось 3d6 и сверься с таблицей богатства. Придумай, как персонаж дошел до такой жизни, с учетом профессий и наследия.

Начальное богатство определяет снаряжение, с которым ты начнешь первое приключение. Подробнее о снаряжении см. **главу 3**.

Богатство

3d6	Образ жизни
3-4	**Нищий**: У тебя ни гроша и спишь ты в канаве.
5-8	**Бедный**: Ты живешь в убогих условиях и не знаешь, будешь ли завтра есть.
9-13	**Скромный**: Ты сводишь концы с концами.
14-16	**Приличный**: Ты живешь хорошо и немного откладываешь.
17	**Зажиточный**: Ты живешь очень хорошо. Изысканная одежда, отличное жильё — ты давно ни в чем не испытывал нужды.
18	**Богатый**: Тебе больше нечего хотеть. Ты, скорее всего, из дворян, у тебя есть слуги и поместье, замок, или особняк в лучшей части города. Твое состояние снискало тебе множество друзей, но и множество врагов.

Нищий

Дубина или праща с 20 камнями, лохмотья и кошель с 1d6 резан.

Бедный

Посох или дубина или праща с 20 камнями, заплатанная простая одежда, мешок, хлеб, бурдюк, трутница, свеча и кошель с 2d6 резан.

Скромный

Кинжал, посох или дубина или праща с 20 камнями, простая одежда, рюкзак, пайки на неделю, бурдюк, трутница, 1d3 факелов и кошель с 1d6 медяков.

Приличный

Кинжал, посох или дубина или праща с 20 камнями, изящная одежда, рюкзак, плащ, пайки на неделю, бурдюк, моток веревки, трутница, 2 факела, целебное зелье и кошель с 2d6 медяков. У тебя также есть маленький щит; формула заклинания ранга 0 на выбор мастера, записанная на свитке; или набор целителя, набор инструментов или набор для письма.

Зажиточный

Кинжал, придворная одежда, плащ, рюкзак, пайки на неделю, бурдюк, моток веревки, трутница, фонарь, 2 фляги масла, целебное зелье и кошель с 1d6 серебряков. У тебя также есть щит; формула заклинания ранга 0 на выбор мастера, записанная на свитке; или набор целителя, набор инструментов или набор для письма.

Богатый

Кинжал, дворянская одежда, плащ, пайки на неделю, бурдюк, целебное зелье и кошель с 2d6 серебряков. У тебя также есть личный слуга, охранник и три лошади с упряжью.

Забавные штуки

Твой персонаж начинает игру с одной забавной штукой. Это может быть необычный предмет, черта характера, наследство от загадочного предка или что-то еще, что делает персонажа уникальным.

Чтобы определить свою **забавную штуку**, брось d6, чтобы увидеть, какую таблицу использовать. Затем брось d20 и обратись к соответствующей таблице.

Таблицы забавных штук

d6	Таблица
1	Таблица 1
2	Таблица 2
3	Таблица 3
4	Таблица 4
5	Таблица 5
6	Таблица 6

Забавные штуки № 1

d20	Забавная штука
1	Крошечный металлический ящик без отверстий, слабо тикающий.
2	Череп из прозрачного кристалла.
3	Стеклянный шар, наполненный водой, в котором плавает крошечная живая золотая рыбка.
4	Чудной запах, острая вонь или непроходящие проблемы с кожей.
5	Бутылк девичьих слёз.
6	Неувядающий цветок.
7	Маленький магнит или серебряное зеркало.
8	Приглашение на вечеринку или маскарадная маска.
9	Носовой платок с монограммой, всегда остающийся чистым.
10	Складной нож, всегда острый.
11	Пара танцевальных туфель.
12	Крошечный неработающий механический паук.
13	Сушеная голова.
14	Стеклянный глаз или безоар.
15	Книга, написанная на неизвестном языке или о том, чего ты не хочешь знать.
16	Колода гадальных карт.
17	Пара шулерских костей.
18	Шесть маленьких пирожных, каждое из которых насытит съевшего до рассвета следующего дня.
19	Филактерия, в которой хранится клочок бумаги с единственным словом.
20	Репутация отморозка.

Забавные штуки № 2

d20	Забавная штука
1	Флейта, свирель или другой музыкальный инструмент.
2	Ковчежец, содержащий небольшую кость.
3	Крошечный идол демона, вырезанный из зеленого камня.
4	Памятный подарок от поклонника или любовника.
5	Домашняя мышь, белка или кролик.
6	Монокль или пара тяжелых защитных очков.
7	Серебряное ожерелье с медальоном.
8	Табакерка, полная табака.
9	Блестящая драконья чешуйка.
10	Яйцо размером с кулак, покрытое синими пятнами.
11	Безответная любовь.
12	Черный железный котел, заполненный костями.
13	1d20 железных гвоздей в ящике.
14	Флакон сладких духов или бутылка шмурдяка.
15	Бронзовое перо.
16	Железная монета с гравировкой на одной стороне или стальная монета с головой дракона с обеих сторон.
17	1d6 + 1 кистей в ящике.
18	Окровавленная кукла.
19	Серебряное обручальное кольцо стоимостью 1 серебряк.
20	Щетка, расческа или зонтик.

Забавные штуки № 3

d20	Забавная штука
1	Брусок мыла или полотенце.
2	30 метров шпагата в клубке.
3	Крошечный портрет, прядь волос или другой знак внимания от того, кто тебя любит.
4	Маленький бочонок пива.
5	Пара кроликов или мешок горшков и сковородок.
6	Стрела или болт с посеребренным наконечником.
7	Половина карты сокровищ, карта чужой земли или большая синяя карта, покрытая кругами со странными обрывками записей между ними.
8	Оружие на выбор мастера.
9	Легкий или тяжелый щит с необычным геральдическим элементом.
10	Причудливый набор одежды с подозрительным пятном.
11	Личный слуга.
12	Серебряный святой символ или прекрасная икона.
13	Мешок с 2d6 камнями, желудями, отрубленными головами или аппетитными грибами.
14	Музыкальная шкатулка, играющая грустную-грустную песню при открытии.
15	Мешок с сотней стеклянных шариков.
16	Стеклянная банка со слюной, мешок с гниющими куриными потрохами или непристойный шрам.
17	Маленькая сумка с 3d6 зубами, ожерелье из 1d6 ушей или 1d6 отрубленных голов, связанных за волосы.
18	Новорожденный ребенок, который может быть или не быть твоим.
19	Шесть тонких белых свечей в коробочке.
20	Маленькая злобная собачка.

Забавные штуки № 4

d20	Забавная штука
1	Стеклянная банка с жуком, покрытым светящимися пятнами (светит как свеча).
2	Пара сапог, дающая 1 преимущество, когда крадешься или серый плащ, дающий 1 преимущество, когда прячешься.
3	Стеклянная банка со странным органом, плавающим в спирте.
4	Крошечная стеклянная клетка.
5	1d6 пузырьков чернил в ящике, все разного цвета.
6	Маленькая неработающая механическая сова.
7	Веревка длиной 20 метров, которую невозможно порезать.
8	Значок наемной роты.
9	Коробка сигар или трубой и кисет табака.
10	Медальон, изображающий жуткое женское лицо.
11	Шипованный ошейник, прищепки и плетка.
12	4-килограммовый мешок муки.
13	Бронзовая табличка с выгравированным именем.
14	Хрустальная бутылка, содержащая жидкость, которая светит в радиусе 2 метров при удалении пробки.
15	Коробочка с шестью брусками мела.
16	Рекомендательное письмо от высокопоставленного и влиятельного человека.
17	Осколок зеркала, отражающий странное место.
18	Маленькая золотая клетка с живой феей, которая не может говорить.
19	Бутылка с надписью «Глаз тритона».
20	Мешок фасоли.

Забавные штуки № 5

d20	Забавная штука
1	Банка смазки или бутылка клея.
2	Стеклянная сфера, наполненная клубящимся туманом.
3	Плащ с 2d20 карманами, скрытыми в подкладке.
4	Очки, иногда позволяющие видеть сквозь 2 сантиметра сплошного камня.
5	Маленькая синяя коробка, изнутри больше, чем снаружи (в два раза).
6	Маленький стальной шарик.
7	Окаменевшая рука, подергивающаяся в свете полной луны.
8	Истинное имя очень незначительного дьявола.
9	Анимированный скелет мыши.
10	Оружие на выбор мастера, всегда излучающее свет в радиусе 1 метра.
11	Мешочек с 1d6 + 1 щепотками пыли, которая при посыпании камня делает 1 кубический метр материала мягким, как глина.
12	Банка краски, заполняющаяся на рассвете.
13	Крошечный металлический шарик, парящий в 2 сантиметрах над любой твердой поверхностью.
14	Мешочек с 1d6 + 1 щепотками алмазной пыли.
15	Мозг в банке.
16	Мешок подозрительно мясистых палок.
17	Булава из фиолетового металла с вырезанным на рукояти именем.
18	Здоровенный кусок угля, источающий угрозу.
19	Янтарь, содержащий муху с человеческим лицом.
20	Сожаления о жизни.

Забавные штуки № 6

d20	Забавная штука
1	Репутация умелого любовника.
2	Мумия полуросликa.
3	Набор одежды, который меняет вид каждый день на закате.
4	Банка свеклы.
5	Преследователь, идущий за тобой, но убегающий, когда ты к нему подходишь.
6	Позорное прошлое.
7	Повторяющийся тревожный сон.
8	Чемодан, заполненный частями тела.
9	Повозка или тележка, влекомая грустным осликом.
10	Три маленькие белые мыши, которые нашептывают тебе странные вещи, пока ты спишь.
11	Тремор, лицевой тик или раздражающий смех.
12	Градусник.
13	Складной шест, 3 метра длиной.
14	Тень, отбрасываемая тобой, никогда не соответствует твоим движениям в точности.
15	Страх и ненависть.
16	Любовь к бутылке.
17	Тонкая кольчужная рубаха, которая считается легкой броней и ее можно носить под обычной одеждой (работает как кольчуга и не складывается с другими доспехами).
18	Причудливый фетиш.
19	Требовательный супруг.
20	Страшная тайна, которую ты не осмеливаешься раскрывать.

Отыгрыш

Твой персонаж вписан в свой мир. Он или она — человек с надеждой и мечтами, страхами и предубеждениями, историей и будущим, которые сообщают о его личности. Тебе решать, как изображать персонажа в игре, но независимо от того, что ты решишь, ты должен придерживаться решений, принятых во время создания.

Чтобы помочь своему персонажу обрести целостность, придумай пару положительных черт и по крайней мере одну отрицательную, отметив их где-нибудь на листе персонажа. Если тебе нужно вдохновение, ты можешь обратиться к таблице черт характера.

Черты характера

d20	Положительные	Отрицательные
1	Великодушие	Отстраненность
2	Радостность	Надменность
3	Отвага	Тщеславие
4	Надежность	Трусость
5	Решимость	Лживость
6	Исполнительность	Порывистость
7	Сопереживание	Лень
8	Честность	Злобность
9	Снисходительность	Надоедливость
10	Доброта	Сварливость
11	Щедрость	Грубость
12	Любезность	Язвительность
13	Искренность	Эгоистичность
14	Благородство	Небрежность
15	Скромность	Скупость
16	Идеализм	Мрачность
17	Воображение	Угрюмость
18	Покладистость	Беспечность
19	Доблесть	Недружелюбие
20	Организованность	Пошлость

Вопросы для вживания в роль

Отвечая на следующие вопросы от лица персонажа, ты сможешь понять, как персонаж думает и ведет себя, и во что верит.

Отношения

Как ты относишься к другим? Тебе нравится быть в центре внимания? Легко ли ты заводишь друзей? Легко ли ты идешь на контакт? Или тебе не по себе в большой компании? Ты предпочитаешь находиться в одиночестве или в кругу близких друзей? Какие люди тебе больше нравятся? Тебе нравятся общительные люди, или тихие, более сдержанные? Каких людей ты избегаешь? Кто твои друзья? Кто твои враги?

Ценности

Назови то, чем ты дорожишь больше всего. Затем назови то, что ты можешь потерять. Это могут быть идеалы — любовь, честь или милосердие, связи с другими — друзьями и семьей, или более приземленные вещи — ценное оружие, реликвия или знак любви. Подумай о том, что ты ценишь больше всего — что делает его важным для тебя? На что ты пойдешь, чтобы защитить его, сохранить или достичь? Что касается того, чем ты дорожишь меньше всего... Почему это неважно для тебя? Как легко ты от него откажешься?

Страх и ненависть

Все чего-то боятся. Чего боишься ты? Причиной страха может быть положение или состояние. Ты можешь бояться одиночества или бессилия. Это может быть и что-то материальное: пауки, змеи, демоны. Почему страх имеет власть над тобой? Как ты обуздываешь свой страх, когда сталкиваешься с ним?

Что ты ненавидишь? Причиной твоего страха может быть предмет ненависти, особенно если страх напоминает о себе постоянно. Подобно страхам, ненависть может распространяться на отвлеченные понятия — тиранию, рабство, несправедливость и страдания. Или это может быть человек или организация. Подумай о причине, по которой ты ненавидишь то, что ненавидишь. Оно задело непосредственно тебя? Ты пострадал от этого? Или ненависть выражает один из твоих идеалов?

Любовь и страсть

Подобно тому, как у каждого есть страхи, у них также есть и страсти. Страсть может быть любой, на твой выбор. Это может быть состояние бытия, отношения, объект или ощущение. Ты можешь желать любви, мира или безопасности. Ты можешь жаждать отношений с другим персонажем. Или ты мог бы искать легендарную реликвию или победы над заклятым врагом.

Кроме того, что ты любишь? Ты можешь любить семью, друзей, любовницу, питомца, важный для тебя предмет или же свой народ. Подумай о причинах своей любви. Она возникла из обязательства или долга, или чего-то более глубокого и загадочного?

Тайны

У тебя есть, по крайней мере, одна тайна. Что такого мог бы знать твой персонаж и только он один? Затем придумай секрет, известный только тебе и, возможно, еще одному или двум. Поделитесь своим секретом с мастером, так как эта информация может быть важна для будущего приключения.

Достижения

Ты совершил что-то выдающееся? Как ты к этому относишься? Поделился ли ты этим с другими или хранишь в себе?

Власть

Стремишься ли ты руководить? Нравится ли тебе принимать решения или ты оставляешь это другим? То, как ты относишься к власти, повлияет на то, как персонаж вписывается в группу.

Обязательства и ответственность

Держишь ли ты обещания? Решаешь проблемы по мере поступления или откладываешь на потом? Чувствуешь ли себя виновными, когда не выполняешь обязательства?

Добро и зло

Разве мир четко разделен на добро и зло? Или есть лишь оттенки серого? К чему ты склоняешься? Ты помогаешь другим, пренебрегаешь собственными нуждами или отдаешь последнюю рубаху? Или сначала заботишься о себе, используя других для улучшения своего положения?

Твое первое приключение

Как только ты закончишь создание персонажа, ты готов отправиться в стартовое приключение. Имеет смысл сыграть в это приключение с группой друзей, один из которых будет мастером. Прохождение стартового приключения имеет много плюсов.

Изучение правил

Стартовое приключение дает тебе возможность узнать, как работает игра, например, как осуществлять бой, социальное взаимодействие и перемещение, не беспокоясь о слишком многих исключениях, появляющихся на более высоких уровнях. По завершении приключения тебе станет понятно, как работают основные правила.

Решения и последствия

Играя, отслеживай, что делает и как ведет себя твой персонаж. Поведение во время первого приключения задаст направление развития дальнейшего развития. Поэтому, если ты много сражаешься, крадешься, применяешь заклинания с формул, которые ты нашел, или делаешь еще что-то, заслуживающее внимания, записывай.

Создание группы

Первое приключение работает прологом к истории происхождения персонажей, играемых тобой и твоими друзьями. Твой персонаж может знать одного или несколько других персонажей, которые войдут в группу, или вы можете быть незнакомы. Несмотря на это, приключение породит конфликты, вызовы и откровения, которые свяжут ваших персонажей на весь остаток игры. Ниже описаны пункты, которые неплохо выполнить во время первого приключения.

Взаимодействие

Изучение командной работы имеет решающее значение для твоей группы, позволяя пережить поджидающие опасности. Ищи способы помочь другим игрокам создать крепкие связи между персонажами. Обрати внимание на создание отношений между ними, несмотря на то, подружишься ли ты с кем-то или вступишь в конфликт. Эти отношения будут важны после формирования группы.

Избегание конфликтов

Начинающие персонажи хрупкие и имеют мало ресурсов. Поскольку один или два удара могут лишить тебя сознания или даже убить, тебе следует быть осторожным в драке и начинать её только в крайнем случае.

Подбор снаряжения

Твое начальное снаряжения вряд ли будет служить тебе долго. Тебе понадобится броня, оружие и припасы получше, если ты намереваешься продолжать. Ты можешь улучшить свое снаряжение работая за деньги, обшаривая трупы и грабя врагов.

Достижение целей

В каждом приключении есть задача, цель или конфликт, двигающие сюжет. Иногда их объявляет мастер, а иногда тебе придется узнавать суть задания в процессе игры. Достижение цели завершает историю, поэтому продолжайте двигаться к ней, когда играете.

Повышение уровня

После завершения первого приключения твоя группа получает уровень. Как указано в таблице Развития, на первом уровне ты выбираешь путь новичка из описанных в **главе 3**. Путь может быть любым, но лучше, если он будет соответствовать случившемуся во время приключения. Если, к примеру, ты сражался оружием, то неплохо подойдет воин или плут. Если ты применил магию, можно выбрать мага или жреца.

На протяжении дальнейшей игры группа повышает уровень тогда, когда об этом скажет мастер. Обычно это происходит, когда ты с друзьями завершаешь значительную часть сюжета и добиваешься поставленных целей. При повышении уровня сверься со следующей таблицей.

Развитие

Уровень	Инструкция
1	Выбери путь новичка из представленных в **Главе 3** и получи достоинства пути для этого уровня.
2	Получи достоинства пути новичка для этого уровня.
3	Выбери путь эксперта из представленных в **Главе 4** и получи достоинства пути для этого уровня.
4	Получи достоинства наследия для этого уровня.
5	Получи достоинства пути новичка для этого уровня.
6	Получи достоинства пути эксперта для этого уровня.
7	Выбери путь мастера из представленных в **Главе 5** и получи достоинства пути для этого уровня.
8	Получи достоинства пути новичка для этого уровня.
9	Получи достоинства пути эксперта для этого уровня.
10	Получи достоинства пути мастера для этого уровня.

Начало на высоких уровнях

Ты можешь начать игру на высоких уровнях, если присоединяешься к уже существующей группе или если мастер решил начинать не с нуля. Создай обычного начального персонажа, а после следуй инструкциям в таблице Развития, пока не достигнешь уровня группы.

Снаряжение на высоких уровнях

Финансовое положение персонажей высоких уровней прочней, чем низких. Добавь 2d6 серебряков в кошель за каждый уровень. Ты можешь потратить эти средства на лучшее оружие, броню и дополнительное снаряжение, описанные в **Главе 6**.

В дополнение, каждый раз при выборе пути, на уровнях 1, 3 и 7, ты получаешь еще одну забавную штуку из таблиц **Забавных Штук**, находящихся в **Начальном Снаряжении**.

Глава 11: Правила игры

В этой главе рассказывается все, что необходимо знать для игры в *Тень Повелителя Демонов*. Правила включают в себя основы взаимодействия персонажей и существ с миром игры. И персонажи игроков, и существа, с которыми они сталкиваются, могут обладать особыми способностями, которые меняют работу обычных правил. Такие исключения всегда преобладают над общими правилами, описанными в данной главе.

Во время игры используй здравый смысл и знания реального мира в качестве мерила возможного и невозможного. Сверхъестественные явления, магия и другие аномалии могут игнорировать то, что мы считаем законами природы, изменять или совсем отменять их. Но если не брать в расчет чудеса, то персонажи могут то же, что и реальные люди: карабкаться по скалам, разжигать костры, ходить, балансировать на канате, говорить, прислушиваться и т. д. В большинстве случаев правила для этого не понадобятся. Ты говоришь мастеру игры, что персонаж делает, и игра продолжается.

Для простоты правила используют местоимение «ты» для описания действий твоего персонажа в игре.

Принятие решений

Обычные действия выполняются просто. Например, ты говоришь мастеру, что ты проводишь вечер, напиваясь в баре. Если не происходит ничего неожиданного, то все проходит в точности, как заявлено, и история продолжается.

Если ты пытаешься сделать что-нибудь невозможное, то мастер отвечает, что действие не удается и описывает результат приложенных усилий, если он есть. Например, попытка пройти сквозь прочную стену без использования магии или необычных способностей просто проваливается ; мастер говорит тебе, что ты врезаешься в стену и отскакиваешь.

Иногда действие, которое ты описываешь, вынуждает мастера принимать решение о своей возможности. Правила помогают в этом, часто требуя, чтобы исход определялся броском костей.

Время

Во время игры редко когда необходим точный хронометраж. Если ты не спешишь, то не имеет

значения, сколько займет поход по рынок или дорога до пограничного города. Мастер сам устанавливает сроки. Месячное океанское плавание может быть сведено к минутному описанию, а напряженные переговоры проводиться в режиме реального времени.

Однако бывают случаи, когда время важно. Когда огр вылезает из пещеры и нападает, когда ты вступаешь в ловушку и должен бежать от потока воды, извергнутого ей, или когда ты преследуешь маньяка в лабиринте переулков, тогда тебе необходимо знать, когда наступает твоя очередь действовать. В таких случаях мастер может переключаться на **раунды**, отрезки времени по 10 секунд. Подробнее о раундах можно прочитать далее в этой главе, в разделе "Бой".

Броски костей

Как было сказано во введении, в игре используются два типа костей: двадцатигранник и шестигранник (обычный кубик, использующийся во многих играх).

Ты бросаешь двадцатигранник (**d20**), когда предпринимаешь действие, чей исход неясен. Бросок определяет, увенчалась ли попытка успехом или привела к провалу.

Ты бросаешь один или несколько шестигранников (**d6**) в ряде других случаев. Наиболее типичный пример — нанесение урона.

Броски d20

d20 бросается, чтобы определить результат действия при **атаке** или **проверке**. При каждом броске d20 выполни следующие шаги:

• **Брось кость**: запомни выпавшее число.

• **Примени модификаторы**: добавь или вычти любые модификаторы атрибутов или характеристик персонажа полученного числа. Используемые модификаторы определяются правилами или мастером, в зависимости от поставленной задачи.

• **Примени прочие поправки**: добавь или вычти любые другие поправки к броску: бонусы, штрафы, помехи или преимущества.

• **Определи результат**: сравни итог с целевым числом. Если сумма равна или превышает целевое число, то это успех. Если сумма меньше целевого числа, это провал.

Атаки

Ты совершаешь атаку, когда пытаетесь повлиять на другое существо или объект или повредить им. Атакой, к примеру, считается размахивание оружием для нанесения удара по врагу, сотворение заклинания, сокрушающего разум, или использование булавы для уничтожения статуи. Более подробно см. в разделе "**Бой**".

• **Модификатор**: атаки с оружием ближнего боя, например топором или мечом, обычно используют модификатор Силы. Когда ты атакуешь оружием дальнего боя, пистолетом или арбалетом, то к броску обычно добавляется модификатор Ловкости. Особые типы атак могут использовать другие модификаторы атрибутов. Некоторые виды заклинаний требуют, чтобы совершения атаки; описание заклинания подскажет, какой модификатор следует использовать при его сотворении.

• **Целевое число**: целевым числом для атаки обычно является значение Защиты существа для атак оружием или значение атрибута для других видов атак.

• **Успех**: в целом успех наносит урон цели, налагает немощь или заставляет цель двигаться или вести себя определенным образом. Например, если ты атакуешь существо оружием и добиваешься успеха, ты бросаешь урон оружия. Существо получает урон, равный сумме этого броска.

• **Провал**: цель избегает атаки: ты промахиваешься, выстрел уходит в сторону, или заклинание не наносит вреда или не оказывает воздействия на цель.

Пример атаки

Персонаж Стаси, Анис, пускает в медведя стрелу из лука. Она атакует оружием дальнего боя, поэтому она добавляет модификатор Ловкости к атаке. Стася бросает d20 и получает 4. Она добавляет свой модификатор Ловкости (+3) к числу на кубике, получая в общей сложности 7. Защита медведя равна 14, поэтому результатом атаки является провал, а стрела улетает в кусты.

Проверки

Ты совершаешь проверку, когда пытаешься совершить действие с неопределенным исходом, не направленное прямо против другого существа. Иногда действие, которое обычно будет простым, становится более сложным при стрессе или ограничении времени. Примеры проверок включают в себя скалолазание, плавание, взлом замков, прислушивание к слабым звукам, уменьшение урона, который ты мог бы получить, попав под заклинание Огненного Шара, отпрыгивание от сработавшей ловушки или сохранение рассудка перед лицом невыразимого ужаса.

• **Модификатор**: тип модификатора зависит от действия, которое ты пытаешься выполнить. Например, ты совершаешь проверку Силы для выбивания двери, применяя модификатор Силы. Если ты подслушиваешь под дверью, ты совершаешь проверку Восприятия и используешь модификатор Восприятия. Если ты хочешь отпрыгнуть с пути Волшебной Молнии, ты совершаешь проверку Ловкости и используешь модификатор Ловкости.

• **Целевое число**: целевое число для проверок всегда равно 10.

• **Успех**: действие выполняется как задумано.

• **Провал**: действие не выполняется или результат далек от желаемого. Если ты повторишь одно и то же действие при одинаковых обстоятельствах, это автоматически приведет к провалу. Например, если ты попытаешься влезть на гладкую скалу без подготовки и получишь провал, то не сможешь при тех же обстоятельствах подняться на эту скалу. Чтобы подняться наверх, придется каким-то образом изменить обстоятельства. Ты можешь забросить веревку с крюком, найти лестницу, вбить клинья или надеть лапы.

Другой пример: скажем, ты пытаешься вскрыть замок. Если у тебя полно времени и ничто тебя не отвлекает, то в конце концов ты вскроешь его без всяких бросков. Однако, если обстановка не располагает, тебе, возможно, придется пройти проверку. Если ты получаешь провал, то больше не сможешь попытаться вскрыть замок при тех же обстоятельствах, хотя ты можешь повторить попытку, когда проблемы будут устранены.

<u>Пример проверки № 1</u>

Персонаж Джо, Гельмут, пытается выбить запертую дверь. Мастер решает, что Джо должен совершить проверку Силы. Джо бросает d20 и получает 9. Он добавляет свой модификатор Силы (+2) к числу на

кубике, в общей сложности 11, что является успехом, так как Джо нужно 10. Гельмут вышибает дверь.

Пример проверки № 2

Подлый пиромант извергает огонь из кончиков пальцев, поймав персонажа Хизер, Джаспера, в зону поражения. Заклинание наносит урон огнём всему в области действия, но существа могут попытаться пройти проверку Ловкости, чтобы получить только половину урона. Хизер бросает d20 и получает 9. Она добавляет свой модификатор Ловкости (+1) к числу на кубике, получив в общей сложности 10. Так как общая сумма 10 или выше, она получает успех и записывает себе только половину урона.

Бонусы и штрафы

Многие ситуации в игре могут давать **бонус** или **штраф** к броску d20, представляющий собой влияние обстоятельств.

Бонус — положительное число (+), которое ты добавляешь к броску; **штраф** — отрицательное число (-), которое вычитается. У одного броска могут быть бонусы и штрафы из разных источников. Они складываются между собой, поэтому тебе нужно подвести итог и применить его к результату броска.

Помехи и преимущества

Обстоятельства могут сделать броски d20 проще или труднее. Положительные обстоятельства дают одно или несколько **преимуществ**, в то время как отрицательные обстоятельства налагают одну или несколько **помех**.

Преимущества

Преимущества улучшают ваши броски d20. К данному броску могут быть применены одно или несколько преимуществ. За каждое преимущество ты бросаешь d6, а затем прибавляешь наибольшее выпавшее число к броску d20. Например, если ты совершаешь бросок d20 с 3 преимуществами, ты будешь бросать 3d6. Предположим, что выпало 1, 4 и 6. 6 — это наибольшее число, поэтому к броску d20 прибавляется 6.

Помехи

Помехи препятствуют вашим броскам d20. К данному броску могут быть применены одна или несколько помех. За каждую помеху ты бросаешь d6, а затем вычитаешь наибольшее выпавшее число из броска d20. Например, если ты совершаешь бросок d20 с 4 помехами, ты будешь бросать 4d6. Предположим, что выпало 1, 3, 5 и 5. Поскольку 5 — наибольшее число, то из броска d20 вычитается 5.

Объединение помех и преимуществ

Помехи и преимущества отменяют друг друга один к одному. Если к одному броску d20 применяются 2 преимущества и 1 помеха, ты совершаешь бросок с 1 преимуществом (1 помеха отменяет 1 преимущество). Аналогично, если к броску применяются 2 преимущества и 4 помехи, ты в итоге совершаешь бросок с 2 помехами (2 преимущества отменяют 2 помехи).

Атрибуты

Атрибуты описывают основные возможности существа в игре. У большинства существ есть четыре атрибута: **Сила**, **Ловкость**, **Интеллект** и **Воля**. Каждый атрибут включает два числа: **значение** и **модификатор**. Вместе эти числа отражают влияние врожденных способностей и их развития на попытки что-либо совершить.

• **Значение**: значение атрибута варьируется от 1 до 20. Персонажи игроков обычно имеют начальные значения атрибутов от 8 до 13.

• **Модификатор**: модификатор атрибута равен (значение-10). Применяется к броскам d20 с использованием этого атрибута.

Использование атрибутов

Вот несколько советов о том, как обычно используются атрибуты персонажа. Каждый атрибут связан с одной или несколькими **характеристиками**, описанными ниже.

Связь атрибутов и характеристик

Атрибут	Характеристика
Сила	Здоровье
Ловкость	Защита
Интеллект	Восприятие
Воля	Безумие

Сила

Сила описывает мускулы, телосложение, физическую силу и выносливость.

• **Значение**: значение Силы является целевым числом для любой атаки, наносящей урон непосредственно телу.

• **Здоровье**: мера способности противостоять урону. Начальное здоровье равно значению Силы и может быть изменено наследием (см. **Главу 1**). Если значение Силы увеличивается, Здоровье увеличивается соответственно.

• **Атаки**: ты совершаешь атаку Силой, когда атакуешь оружием ближнего боя или используешь грубую силу, чтобы толкнуть, схватить или сбить с ног другое существо.

• **Проверки**: ты совершаешь проверку Силы, при попытках физической активности, в их числе: скалолазание, бег на дальние дистанции, плавание. Ты также совершаешь проверку Силы, чтобы противостоять воздействию яда, болезней и подобных вредных веществ или ситуаций.

• **Подъем веса**: значение Силы определяет, сколько веса ты обычно можешь поднять, как показано в **таблице грузоподъемности**. В столбце «Норма» указывается, сколько ты можешь уверенно поднять над головой, не выполняя проверку. В столбце «Успех» указан максимальный вес, который ты можешь поднять, получив успех в проверке Силы.

• **Размер**: Большие существа могут поднимать больше веса, в то время как мелкие существа не могут поднимать столько же. Умножьте грузоподъемность существа на его размер (см. **Характеристики**), чтобы определить, сколько оно может поднять. Например, существо размера 2 с Силой 10 может уверенно поднять 90 кг или 180 кг с успехом в проверке Силы.

• **Перетаскивание и сдвигание**: существо может перетащить примерно в 5 раз больше веса, чем обычно поднимает. Используя действие (см. «**Бой**»), существо может перетащить или сдвинуть подходящий объект на расстояние до 2 метров по достаточно ровной поверхности, на 1 метр вверх по наклонной поверхности или на 3 метра вниз по наклонной поверхности.

Ловкость

Ловкость описывает быстроту, способность держать равновесие и скорость реакции.

• **Значение**: значение Ловкости является целевым числом для любой атаки, которой достаточно касания, или для ловушки.

• **Защита**: значение Защиты является целевым числом для атаки с использованием оружия. Оно равно значению Ловкости, если не использовать броню или щит.

Грузоподъемность

Сила	Норма	Успех
1	0,5 кг	1 кг
2	1 кг	2 кг
3	2 кг	4 кг
4	4 кг	9 кг
5	9 кг	18 кг
6	13 кг	27 кг
7	18 кг	36 кг
8	22 кг	45 кг
9	34 кг	68 кг
10	45 кг	90 кг
11	68 кг	135 кг
12	90 кг	180 кг
13	115 кг	230 кг
14	160 кг	315 кг
15	225 кг	450 кг
16	450 кг	900 кг
17	900 кг	1800 кг
18	1800 кг	3600 кг
19	3600 кг	7200 кг
20	7200 кг	14500 кг

• **Атаки**: ты совершаешь атаку Ловкостью, когда атакуешь оружием дальнего боя или оружием ближнего боя, обладающим свойством точное (см. Бой).

• **Проверки**: ты совершаешь проверку Ловкости, когда пытаешься совершать физические действия, связанные с быстротой и ловкостью, в их числе: прыжки в длину, прыжки в высоту, освобождение от пут или протискивание сквозь узкие проемы. Ты также совершаешь проверку Ловкости, чтобы уменьшить урон от попадания под взрыв или при избегании внезапной опасности, вроде растяжки.

Интеллект

Интеллект описывает хитрость, смекалку, память и образование.

• **Значение**: значение Интеллекта является целевым числом для любой атаки, которая обманывала бы или путала разум, мысли и чувства.

• **Восприятие**: ты используешь Восприятие, чтобы замечать и взаимодействовать с вашим окружением. Базовое значение Восприятия обычно равно значению Интеллекта, но может быть изменено наследием.

• **Атаки**: ты совершаешь атаку Интеллектом, когда творишь определенные заклинания или пытаешься обмануть другое существа.

• **Проверки**: ты совершаешь проверку Интеллекта, когда пытаешься вспомнить позабытую информацию, использовать логику для решения проблемы или пытаешься выполнять любые другие действия, требующие знаний или образования. Ты также совершаешь проверку Интеллекта, чтобы противостоять эффектам, которые ослабляют или повреждают разум, обманывают чувства, приводят в замешательство или сбивают с толку.

Воля

Воля описывает мужество, дисциплинированность и самосознание.

• **Значение**: значение Воли является целевым числом для любой атаки, которая заставляет действовать против воли, например, становиться очарованным, принужденным или испуганным.

• **Безумие**: Ужасные или неестественные переживания могут повергнуть персонажей в безумие. Значение Воли является максимальным количеством Безумия, которое ты можешь получить, прежде чем сойти с ума.

• **Атаки**: ты совершаешь атаку Волей, когда творишь определенные заклинания или пытаешься убедить или запугать другое существо.

• **Проверки**: ты совершаешь проверку Воли, когда используешь решимость, чтобы преодолеть вызов. Ты также совершаешь проверку Воли, чтобы противостоять эффектам, которые предписывают или ограничивают действия или чтобы избежать получения Безумия.

Характеристики

У существ также есть характеристики, которые описывают прочие черты. Некоторые характеристики (Здоровье, Защита, Восприятие и Безумие) связаны с атрибутами.

Здоровье

Здоровье описывает максимум урона, который может выдержать существо или объект. Он представляет собой комбинацию прочности, выносливости, удачи и способности превратить смертельное ранение в легкое.

Твое начальное Здоровье равно значению Силы, хотя наследие может внести поправки; если значение Силы изменяется, Здоровье изменяется соответственно. Мощные существа могут иметь очень высокое Здоровье.

Для большинства существ и объектов Здоровье является постоянным. Магия и другие особые ситуации могут давать бонусы или штрафы к Здоровью, отражая улучшенную или ослабленную живучесть и прочность. Обычно такие бонусы или штрафы являются временными.

Повышение уровня постоянно увеличивает твое Здоровье. Если Здоровье существа уменьшается до нуля, по любой причине, оно умирает.

Ранение

Ты ранен, пока нанесенный тебе урон равен или превышает половину Здоровья. Ранение обычно не изменяет твои возможности, хотя некоторые эффекты, таланты и черты могут взаимодействовать с этим состоянием.

Исцеление

Все существа могут восстанавливаться после урона, при наличии достаточного времени. Исцеление существа отражает, сколько урона он излечивает после завершения отдыха или при применении лечебного эффекта. **Исцеление** существа равно четверти его Здоровья (минимум 1). Если Здоровье существа увеличивается, Исцеление также увеличивается.

Защита

Защита представляет собой защиту существа или объекта против оружия.

• **Значение**: если в описании наследия не указано иное, то без брони Защита равна значению Ловкости. Ношение брони и использование щита увеличивают или заменяют это число.

Объекты обычно имеют защиту 5.

Максимальная Защита

Защита не может быть выше 25, даже если сумма оружия, доспехов и других эффектов превысит это число.

Восприятие

Восприятие работает подобно атрибутам. У него есть как значение, так и модификатор. Высокое Восприятие указывает на острые чувства, в то время как меньшее число указывает на то, что у существа плохое зрение или слух, или его чувства иным образом ограничены.

• **Значение**: базовое значение Восприятия равно значению Интеллекта. Наследие может увеличить это число. Другие существа также могут иметь увеличенное Восприятие, в зависимости от их природы. Значение Восприятия не может превышать 25.

• **Атаки и проверки**: проверка Восприятия совершается при попытке прислушаться, разглядеть детали или распознать иллюзию.

Безумие

Персонажи рискуют сойти с ума, когда они сталкиваются со странным, тревожным или ужасным. Влияние темной магии, столкновение с ужасающими демонами, вырвавшимися из Бездны, и наблюдение внезапного жестокого насилия может угнетать или даже разрушить рассудок. Безумие является мерой этого угнетения.

Общее Безумие

Большинство персонажей начинают со значением Безумия 0. Ты не можешь получить Безумия больше значения Воли.

Получение Безумия

В некоторых ситуациях ты получаешь Безумие, как указано в правилах или по усмотрению мастера.

Всякий раз, когда ты получаешь Безумие, ты *испуган* на количество раундов, равное новому значению Безумия. Если ты уже *испуган*, ты вместо этого впадаешь в *оцепенение* на то же время.

Когда значение Безумия достигает значения Воли, ты сходишь с ума.

Помешательство

Когда ты сойдешь с ума, удали *испуг*, полученный от Безумия, и брось d20 по таблице **помешательства**, чтобы определить, что с тобой происходит. Большинство форм помешательства являются временными. Как только помешательство закончится, уменьши общее количество Безумия на 1d6 + модификатор Воли (минимум 1).

Помешательство

d20	Помешательство
1	**Смерть.** Твое сердце останавливается. Мгновенная смерть.
2	**Кататония.** Ты падаешь *навзничь* и становишься *беззащитным*. В конце каждого часа брось d6. Результат 4+ прекращает помешательство.
3	**Самоповреждение.** Ты должен использовать действие в следующем ходу для вырывания собственных глаз, если только тебя от этого не удерживают. Ты становишься *слепым* до восстановления глаз посредством магии. Помешательство прекращается в конце следующей минуты.
4-5	**Ступор.** Ты оцепенел. В конце каждой минуты брось d6. Результат 5+ прекращает помешательство.
6-7	**Недомогание.** Ты ощущаешь лютое недомогание, неудержимо блюя и испражняясь до прекращения помешательства. Пока тебе неможется, ты *ошеломлен*. В конце каждого раунда брось d6. Результат 5+ прекращает помешательство.
8-9	**Галлюцинации.** Ты считаешь, что заражен паразитами. До прекращения помешательства ты должен использовать действия, чтобы вырезать или выдирать их, если только тебя от этого не удерживают. Каждый раз при этом ты получаешь 1 урона. В конце каждого раунда брось d6. Результат 5+ прекращает помешательство
10-11	**Насилие.** Ненависть переполняет тебя. До прекращения помешательства ты должен совершать быстрые ходы в каждом раунде и использовать действия для атаки ближайшего существа, независимо от того, союзник это или враг. В конце каждого раунда брось d6. Результат 5+ прекращает помешательство.
12-13	**Паника.** Ты *испуган* до прекращения помешательства. Будучи *испуган* подобным образом, ты должен использовать действия для отдаления от источника помешательства. В конце каждого раунда брось d6. Результат 5+ прекращает помешательство.
14-15	**Смятение.** Ты *ошеломлен* до прекращения помешательства. В конце каждого раунда брось d6. Результат 5+ прекращает помешательство.
16-17	**Ярость.** Пока помешательство не прекратится, ты совершаешь атаки оружием с 1 преимуществом, а твои атаки оружием ближнего боя наносят 1d6 урона дополнительно. В конце каждого раунда брось d6. Результат 4+ прекращает помешательство.
18-19	**Решительность.** Ты совершаешь атаки и проверки с 1 преимуществом до конца следующего раунда, после чего помешательство прекращается.
20	**Откровение.** Уменьши значение Безумия на 1d6. Отныне ты проходишь проверки на противостояние получению Безумия с 1 преимуществом.

Причуды

Ты можешь понизить Безумие, набрав причуды. Причуда — это компульсивное поведение, фобия или другое состояние, которое постоянно влияет на твоего персонажа. Ты можешь взять причуду в любое время, хотя, как только ты это сделаешь, ты не сможешь получить еще одну причуду до завершения отдыха. Мастер выбирает причуду, которая согласуется с самым последним источником твоего безумия, и затем ты уменьшаешь значение Безумия на 1d6 + модификатор Воли (минимум 1).

Скверна

Зло пятнает души смертных, и только дьяволы, обитающие в Адских глубинах, могут очистить их. Эти искаженные феи питаются тьмой, которая обременяет бессмертную суть. Большинство людей считают, что злые действия имеют духовные последствия, хотя многим все равно.

Значение Скверны отражает зло, совершенное персонажами. Чем испорченнее персонаж, тем больше зла гнездится в его душе, пока она не отправится в Ад.

Начальная Скверна

Большинство персонажей начинает со значением Скверны, равным нулю.

Получение Скверны

Значение Скверны может увеличиться во время игры, как правило, в результате совершения великого зла, на усмотрение мастера или согласно правилам. Примеры включают:

- Убийство.
- Причинение вреда невинным — распространением болезни, отравлением колодцев или безответственным применением магии.
- Кража в личных целях.
- Изучение заклинаний из темных традиций, таких как Запретная или Некромантия.
- Использование определенных реликвий.

По мере того, как значение Скверны растет, ты испытываешь все более неприятные последствия.

Кроме того, всякий раз, когда ты получаешь Скверну, бросьте d20. Если результат броска меньше нового значения Скверны, брось d20 по таблице **Меток Тьмы**. Если выпадет уже имеющаяся Метка Тьмы, получи 2d6 Безумия вместо нее.

Искупление

От Скверны, однажды полученной, тяжело избавится без тесного взаимодействия с питающимися ею дьяволами. Могучая магия может очистить слегка запятнанную душу, хотя такая магия встречается редко и трудна. Кающиеся смертные могут искупить часть или даже всю свою Скверну, посвятив свою жизнь добрым делам, исправлению прошлых проступков, самоотверженности и милосердию, добродетели и состраданию к другим.

Эффекты Скверны

Значение Скверны	Эффект
0-3	Нет эффекта.
4-6	Ты совершаешь социальные атаки с 1 помехой. Кроме того, животные вокруг становятся враждебными, а дети плачут.
7-8	Ты получаешь штраф —1 на Броски Судьбы (см. Урон). Кроме того, проявляются физические признаки Скверны, такие как незаживающая язва, странные отметины на коже, потеря ногтей и прочие внешние изменения.
9+	Ты умираешь, становясь беспомощным, и не можешь быть оживлен — твоя душа теперь в Аду.

Метки Тьмы

d20	Метка Тьмы
1	У тебя больше нет отражения.
2	Тебя терзает дребезжащий кашель, а иногда ты отхаркиваешь окровавленных личинок.
3	Твоя тень выглядит огромной и чудовищной, и не всегда повторяет твои движения.
4	Ты можешь питаться лишь сгнившей, испортившейся пищей; прочее ты извергаешь в течение нескольких минут.
5	Святые символы обжигают тебя, нанося 1 урона за раунд прикосновения.
6	Искаженные имена богов Старой Веры оплетают твою левую руку, прорастая из-под кожи.
7	Из твоего лба вырастает пара рогов.
8	Твои ладони прорастают рыдающими красными глазами.
9	Едва различимый стон сопровождает твои слова, будто заблудшая душа корчится в агонии.
10	Ты плачешь кровью.
11	У тебя открывается отвратительная язва на боку, источающая вонючую черную грязь, когда ты злишься. Она не заживает.
12	На руках и ногах у тебя отрастает по шестому пальцу.
13	Твой нос отгнивает, оставляя после себя провал, истекающий кровавой слизью.
14	Твои глаза становятся колодцами тьмы; в темноте они горят злым красным светом.
15	Животные всегда враждебны тебе и нападают, когда ты оказываешься в 6 метрах от них.
16	Твои репродуктивные органы сморщиваются и отваливаются (или исторгаются из тела).
17	Ты отращиваешь второй ряд зубов во рту и еще один ряд зубов в неожиданном месте.
18	В центре лба появляется серебряная пентаграмма.
19	Твоя кожа вспучивается и становится лихорадочной на ощупь. Вспотев, ты издаешь мерзкий, сладковато-мускусный запах.
20	Раз в неделю ребенок в пределах километра от тебя заболевает и умирает.

Мощь

Мощь — способность существа использовать и направлять магическую силу. Значение Мощи определяет наивысший доступный для изучения ранг заклинания и частоту применения известных. Магия описана более подробно в основной книге правил.

Мощь большинства существ имеет значение 0. Персонажи игроков могут увеличить Мощь в зависимости от выбранных путей.

Размер

Размер — показатель, примерно описывающий, насколько велико существо относительно человека среднего размера. Человек обычно является размером 1. Существо размером 1/2 вдвое меньше обычного человека, а существо размера 2 в два раза больше обычного человека.

Пространство

Место, занимаемое существом, важно в боевых и особых ситуациях (например, при протискивании сквозь узкий лаз). Предполагается, что существо занимает на плоскости квадрат со стороной, равной его размеру в метрах. Таким образом, существо размером 1 занимает площадь в 1 метр, а существо размером 3 занимает 3-метровый квадрат. (Не буквально заполняет всю площадь, но оно перемещается и иным образом контролирует эту область.)

Размер существа не учитывает его высоту, которая варьируется от особи к особи.

Досягаемость

Более крупные существа могут дотянуться дальше мелких, что позволяет им атаковать или взаимодействовать с окружением на большем расстоянии. Досягаемость существа равно его размеру, округленному вверх до ближайшего целого числа. Например, существо размером 1 или менее может совершить рукопашную атаку или открыть дверь в пределах 1 метра, в то время как существо размером 2 может сделать это на расстоянии 2 метров от него.

Скорость

Скорость — это число, которое сообщает тебе, как быстро движется существо. В бою существо может двигаться за ход на количество метров, равное значению Скорости. Вне боя существа могут путешествовать на большие расстояния за определенное время.

Дальность путешествия

Иногда тебе может понадобиться знать, как далеко может перемещаться существо за определенный период времени. Таблица **темпа передвижения** показывает, как далеко перемещается существо в зависимости от темпа (осторожно, шагом, трусцой или бегом). Таблица предполагает скорость 10, что характерно для людей и подобных им существ.

Быстрые и медленные существа

За каждую единицу Скорости свыше 10, увеличь дальность перемещения на 10 процентов. Например, базовая Скорость орка равна 12, поэтому орк может пройти 72 метра за 1 минуту.

За каждую единицу Скорости ниже 10 уменьши дальность перемещения на 10 процентов. Например, цверг имеет базовую скорость 8, поэтому цверг может пробежать 96 метров за 1 минуту.

- **Осторожно**: в этом темпе ты перемещаешься медленно и внимательно. Двигаясь в таком темпе, ты совершаешь проверки Восприятия с 1 преимуществом.
- **Шаг**: ты перемещаешься стабильно. Обычно ты можешь без проблем идти в течение 8 часов. Ходьба дольше 8 часов считается марш-броском.
- **Трусца**: ты перемещаешься довольно быстро. Каждый час трусцы считается 2 часами ходьбы. Двигаясь в таком темпе, ты совершаешь проверки Восприятия с 1 помехой.
- **Бег**: ты бежишь на пределе сил. Каждый час бега считается 4 часами ходьбы. Двигаясь в таком темпе, ты совершаешь проверки Восприятия с 2 помехами. Обычно невозможно бежать 8 часов подряд без отдыха.
- **Марш-бросок**: если ты перемещаешься более 8 часов шагом или эквивалентное количество времени в другом темпе без перерыва хотя бы на 1 час, ты рискуешь заработать истощение. В конце каждого дополнительного часа перемещения (независимо от темпа) соверши проверку Силы. Проверка выполняется с 1 помехой, если ты перемещаешься трусцой, и с 2 помехами, если ты бежишь. При провале ты получаешь 1d6 урона и усталость, длящуюся до конца отдыха. См. «**Исцеление урона**» для получения дополнительной информации об отдыхе.

Темп движения

Время	--------- Темп ---------			
	Осторожно	Шаг	Трусца	Бег
Минута	30 м	80 м	110 м	240 м
Час	1,5 км	5 км	6 км	12 км
День	13 км	40 км	50 км	-

Пересеченная местность

Некоторые типы поверхности затрудняют перемещение. Щебень, обломки, крутые склоны, лестницы, подлесок и тому подобное могут замедлять движение и считаются пересеченной местностью. Существо перемещается по области пересеченной местности с половиной обычной скорости. Перемещение через 4 метра пересеченной местности аналогично перемещению через 8 метров нормальной.

Если область содержит несколько видов пересеченной местности, их эффекты складываются. Например, перемещение через густой подлесок на крутом склоне уполовинит твою скорость передвижения дважды: переход в 2 метра через него будет эквивалентен перемещению на 8 метров нормальной местности.

Ты всегда можешь перемещаться минимум на 1 метр, независимо от местности, при условии, что твоя Скорость не менее 1.

Узкие пространства

Существо может свободно перемещаться через любое отверстие, достаточно широкое, чтобы вместить его Размер или больше.

Существо может двигаться с половиной нормальной скорости через отверстие шириной в половину своего пространства, но не меньшее.

Например, существо Размером 1 может протискиваться через туннель шириной в полметра, но не через 30-сантиметровый. Если узкое пространство включает пересеченную местность, то эффекты складываются, как описано в разделе «**Пересеченная местность**».

Мастер может объявить пространство слишком маленьким для перемещения, невзирая на его ширину, в зависимости от высоты существа.

Вынужденное перемещение

Существа могут быть перемещены, добровольно или нет, действиями других существ или эффектами. Источник движения указывает расстояние и направление перемещения, и существо немедленно движется в соответствии с указаниями. Пересеченная местность по-прежнему влияет на это движение; если существо толкает тебя на 2 метра по гальке, ты перемещаешься только 1 метр.

Перемещение в опасную область

Если перемещение помещает существо в опасную область, например, за край скалы или в стену пламени, существо проходит проверку Ловкости. При успехе существо останавливается перед тем, как оно достигнет в опасной области — например, на краю скалы — и затем действие перемещающего эффекта прекращается.

> **Эффекты движения**
> Когда эффект, например, от черты или заклинания, говорит о перемещении, по умолчанию путь, если в описании не указано иначе, пролегает по земле.

Движение сквозь существ

Существо не может двигаться через пространство, занятое другим существом (другом или врагом), не ужимаясь, если только другое существо не очень маленькое или очень большое. Любое существо может свободно перемещаться по пространству существа Размера 1/4 или существа, Размер которого на 2 или больше превышает его собственный. Например, существо Размером 1 может перемещаться по пространству, занятому существом Размера 1/4, или существом Размера 3 или более.

Существа также могут свободно перемещаться по пространствам существ, упавших навзничь.

Особые виды перемещения

Обычно существо идет, бежит или скользит по земле. Существа могут также использовать некоторые или все особые виды перемещения, описанные в параграфе «**Движение**» раздела «**Бой**» данной главы.

При принятии решения о возможности определенного вида перемещения следует полагаться в первую очередь на здравый смысл. Слоны и лошади довольно плохо лазают, а слизни, как правило, плохие прыгуны. Основываясь на природе и анатомии существа, мастер может объявить, что определенные виды движения невозможны для конкретного существа.

Падение

Когда ты падаешь с высоты более 5 метров, ты получаешь урон от падения. Используй таблицу урона от падения, чтобы определить количество нанесенного урона, исходя из типа поверхности, на которую ты приземляешься.

Урон от падения

Высота (м)	-Тип поверхности- Твердь	Жидкость
4-	-	-
5-9	2d6	1d6
10-14	4d6	2d6
15-19	6d6	3d6
20-24	8d6	4d6
25-29	10d6	5d6
30-34	12d6	6d6
35-39	14d6	7d6
40-44	16d6	8d6
45-49	18d6	9d6
50+	20d6	10d6

Приземление ничком

Если ты получаешь урон от падения, то ты падаешь *навзничь*.

Падение на другие существа и объекты

Если ты падаешь на другое существо или объект, отличный от земли, и ты, и существо или объект, на который ты упал, получаете половину урона от падения.

Урон

Любой тип вредоносных эффектов может нанести урон существам и объектам. Оружие кромсает беззащитную плоть, жуткая ловушка или неприятное заклинание распыляют кислоту. Невыносимые условия окружающей среды, падение и другие непредвиденные ситуации также могут нанести урон.

Урон — это число, которое описывает травмы и истощение. Сумма нанесенного урона может быть простым числом, суммой одного или нескольких d6 или суммой одного или нескольких d6 плюс число.

Тип урона

Урон может быть разных типов. Оружие, пламя, созданное заклинанием *Огненного Шара*, и яд от укуса змеи наносят урон. Некоторые существа обладают невосприимчивостью, сопротивляемостью или уязвимостью к определенным типам урона, либо не получая урона, либо получая половину или двойной. Как правило, тип урона становится ясным из названия эффекта или заклинания — *Удар Молнии* — урон явно электрический. Если тип урона неясен из названия заклинания, то мастер определяет его на основании описания эффекта.

Получение урона

Когда существу или объекту наносится урон, *прибавь* результат к **общей сумме** нанесенного урона.
[Примечание переводчика: урон не вычитается из Здоровья, а записывается отдельным показателем.]

Когда существо или объект получает половину урона, раздели результат на 2 и округли до ближайшего целого числа. Урон уменьшается только раз, независимо от того, сколько раз это предписывается.

Нанесение урона

Ты наносишь урон один раз за атаку. Если одна атака или эффект наносит урон нескольким целям, выпавший результат применяется в каждом случае.

Дополнительный урон

Во многих ситуациях атака может нанести дополнительный урон. Любой дополнительный урон применяется только в том случае, если атака наносит урон сама по себе. Дополнительный урон, происходящий из различных источников, складывается.

Последствия урона

Существо или объект не имеют никаких последствий от получения урона до тех пор, пока общая сумма урона не будет равна Здоровью. Если сумма полученного урона сравняется со Здоровьем, существо становится ***беспомощным*** (см. далее). Если общий урон объекту сравняется с его Здоровьем, то он уничтожается.

Сумма урона не может превысить Здоровье существа или объекта; любой избыточный урон игнорируется.

Мгновенная смерть

Существо умирает на месте, если получает урон, равный своему Здоровью, из одного источника, к примеру — атаки или падения.

Беспомощность

Существо становится *беспомощным*, когда сумма полученного урона сравнивается со значением Здоровья. Став *беспомощным*, существо падает *навзничь*. Существо остается *беспомощным* до тех пор, пока сумма полученного урона равняется значению Здоровья. Если существо получает какой-либо урон в то время, когда оно *беспомощно*, оно умирает. Существа, отличные от персонажей игроков, становясь *беспомощными*, либо умирают, либо падают *без сознания* на 1d3 часа, на усмотрение мастера. Игровые персонажи, однако, становятся ***бессильными*** и совершают **Броски Судьбы**, чтобы определить, что с ними происходит.

Бессилие

Бессильные персонажи ***беззащитны***.

Бросок Судьбы

В конце каждого раунда *бессилия* брось d6. При 1 ты оказываешься ***при смерти***. При 6 ты исцеляешь 1 урона и ***ослаблен*** на 1 минуту. Любой другой результат ни на что не влияет. Если после 3 последовательных раундов ты все еще *бессилен*, ты *теряешь сознание* на 1d3 часов и прекращаешь совершать броски судьбы. По истечении этого времени ты исцеляешь 1 урона и *ослаблен* на 1 минуту.

При смерти

Персонажи, находящиеся при смерти, ***бессознательны***.

Бросок Судьбы

В конце каждого раунда, в котором ты находишься *при смерти*, брось d6. При 1 ты умираешь. При 6 ты становишься *бессильным*. Любой другой результат ни на что не влияет.

Исцеление урона

Существа исцеляют урон во время отдыха, посредством снаряжения, определенных талантов и целительной магии. Когда существо исцеляет урон, оно уменьшает сумму урона на сумму исцеления.

Отдых

Ты можешь отдохнуть не чаще раза в сутки. Отдых — это период бездействия, который длится около 8 часов. В это время ты можешь спать, медитировать, читать, есть и пить, или выполнять другие, не требующие особых усилий задачи. Когда ты заканчиваешь отдых, ты исцеляешь урон, равный значению Исцеления. Ты можешь продлить период отдыха до 24 часов. По истечении этого времени ты исцеляешь урон, равный удвоенному значению Исцеления.

Если что-то прерывает отдых более чем на 1 минуту, время, потраченное на него, будет потрачено впустую, и ты должен начинать все с начала, чтобы получить от отдыха хоть какую-то пользу.

Смерть

Когда существо умирает, оно становится объектом. Мертвые существа не могут быть возвращены к жизни исцелением урона.

Перерождение

Время, необходимое для возвращения смертной души в мир, зависит от нескольких факторов. Сильная личность, долгая жизнь и мощная воля могут заставить душу задержаться в Преисподней на многие годы или даже десятилетия. Осквернённым душам требуется еще больше времени, чтобы вернуться из Ада, так как дьяволы не спешат отпускать тех, кто попал им в лапы. Где бы душа ни пребывала, в посмертии она постепенно утрачивает остатки прежней сущности. Воспоминания и личность тают, пока душа не сводится к своей простейшей форме, чистому листу, на котором будет написана новая жизнь.

Хотя у большинства смертных и не остается воспоминаний о прошлых жизнях, душе может сохранить несколько переживаний: воспоминаний, отношений и особо сильных чувств. Смертные могут испытывать проблески воспоминаний о предыдущих жизнях, когда сталкиваются с похожими обстоятельствами — запах духов, вид ужасающего монстра или место, где они умерли. Мастер решает, насколько воспоминания полны, а ты решаешь, как эти воспоминания влияют на персонажа.

Когда смертные существа умирают, их души отрываются от тел, немного скитаются, а затем уходят в заслуженное посмертие. Большинство погружается в Преисподнюю, где пребывают, пока их память и личность не расточатся. Души, запятнанные скверной, низвергаются в Ад.

У бессмертных существ нет душ. Их суть связана с их телами, так что, когда они умирают, их суть дремлет в их гниющей плоти. Если тело возвращается к жизни, суть также восстанавливается.

Возвращение из мертвых

Могучая магия позволяет мертвым жить вновь. Когда мертвое существо возвращается к жизни в своем первоначальном теле, оно сохраняет все значения атрибутов и характеристик — кроме урона, как отмечено в описании эффекта, который возвращает существо к жизни, — которые имело на момент смерти. Оно также получает 1d6 Безумия. Если это приводит к помешательству, то существо остается в коме до новой смерти. Пока существо в коме, оно *бессознательно*.

Создание нового персонажа

Если ты умрешь, и не будешь возвращен к жизни, твой следующий персонаж начнет с *целебным зельем* в качестве компенсации за жестокий поворот судьбы, прервавший путь предыдущего персонажа.

Немощи

Немощи описывают различные вредные эффекты, которые изменяют или ограничивают обычные возможности существа. Эффект, налагающий немощь, описывает, как долго она длится и что сделать, чтобы удалить её. Если этого не указано, то немощь является постоянной.

Беззащитность

Беззащитное существо не может защищать себя. Его Защита равна 5, оно не может использовать действия, а проверки атрибутов автоматически проваливаются. Тем не менее, существо все еще может воспринимать окружающее и может проходить проверки Восприятия как обычно.

Бессознательность

Бессознательное существо не может действовать, перемещаться или воспринимать окружающее. Защита существа снижается до 5. Оно не может использовать действия, не может перемещаться и автоматически проваливает любые проверки.

Болезнь

Больное существо совершает атаки и проверки с 1 помехой.

Глухота

Оглушенное существо не слышит. Проверки Восприятия, основанные на слухе, автоматически проваливаются.

Замедление

Замедленное существо может действовать только в медленный ход (см. «Бой»), его Скорость уменьшена вдвое, и оно не получает пользы от увеличения Скорости.

Захват

Эффект от немощи зависит от размера существа. Если размер захваченного существа равен или меньше, чем размер существа, захватившего его, захваченное существо не может отойти от существа, которое схватило его, пока оно не удалит немощь.

Если размер захваченного существа больше, чем размер существа, захватившего его, всякий раз, когда захваченное существо перемещается, существо, захватившее его, может либо переместиться вместе с ним (цепляясь за тело захваченного существа), либо прекратить захват. (См. «**Захват**» для получения дополнительной информации об осуществлении захвата, и «**Побег**» — об освобождении от захвата).

Изумление

Изумленное существо не может использовать действия, не может перемещаться и автоматически проваливает любые проверки.

Испуг

Испуганное существо совершает атаки и проверки с 1 помехой или с 3 помехами, пока может видеть источник немощи.

Навзничь

Упавшее существо лежит на земле. Другие существа могут перемещаться сквозь его пространство. Упавшее существо может ползти, воспринимать окружающее или может использовать движение, чтобы встать. Упавшее существо проходит проверки Силы и Ловкости с 1 помехой. Существа, дотягивающиеся до упавшего, совершают все атаки против него с 1 преимуществом, в то время как существа, которые не могут дотянуться до него, совершают атаки против его Защиты с 1 помехой.

Неподвижность

У обездвиженного существа Скорость снижается до 0 и оно не получает пользы от бонусов к Скорости. Другие существа совершают все атаки против обездвиженного существа с 1 преимуществом.

Ослабление

Ослабленное существо совершает атаки и проверки с 1 помехой.

Отравление

Отравленное существо совершает атаки и проверки с 1 помехой.

Оцепенение

Оцепеневшее существо не может перемещаться или использовать действия. Существо автоматически проваливает любые проверки. Другие существа совершают все атаки против оцепеневшего существа с 1 преимуществом.

Очарование

Очарованное существо считает источник немощи надежным союзником и другом. Очарованное существо не может выбрать источник немощи целью атаки.

Ошеломление

Ошеломленное существо не может использовать действия.

Принуждение

Принужденное существо не может использовать действия или перемещаться. Вместо этого во время каждого быстрого хода (см. «Бой») существо, наложившее немощь, может заставить принужденное существо перемещаться вплоть до значения Скорости или использовать действие. Существо, наложившее немощь, принимает все решения за принужденное существо.

Слепота

Ослепленное существо не может видеть. Он рассматривает свое окружение как полностью застланное (см. Видимость). Другие существа совершают атаки против Защиты или Ловкости ослепленного существа с 1 преимуществом. Проверки Восприятия, основанные на зрении, автоматически проваливаются. Наконец, Скорость ослепленных существ становится равной 2, если только обычная Скорость не ниже.

Сон

Спящее существо падает навзничь и бессознательно. Другое существо, которое может до него дотянуться, может использовать действие, чтобы разбудить его. Если не указано иное, получение урона прекращает немощь.

Усталость

Уставшее существо совершает атаки и проверки с 1 помехой.

Множественные немощи

Если ты получаешь уже имеющуюся немощь, она не производит никакого дополнительного эффекта, но ты должен удалить каждый экземпляр немощи, чтобы прекратить её. Например, если ты получил отравление от укуса ядовитой змеи, а затем отравление от укуса ядовитого паука, ты остаешься отравленным до тех пор, пока не удалишь оба отравления.

Окружающая среда

Игра проходит в воображаемой среде, наполненной существами, препятствиями и опасностями, видимыми и невидимыми.

Объекты

Объектами являются неодушевленные вещи, такие как двери, шторы, статуи, лестницы и даже мертвые персонажи. Объекты могут быть повреждены и уничтожены.

Атрибуты

Сила и Ловкость объектов равняются 0. У них нет Интеллекта и Воли, и они, таким образом, игнорируют атаки против этих атрибутов и эффекты, которые позволяют проверки этих атрибутов. Объекты невосприимчивы к немощам.

• **Восприятие**: объекты обычно не имеют Восприятия.

Разумные объекты

Разумные объекты, такие как конструкты, являются существами и действуют по правилам существ. Такие объекты могут иметь значения Интеллекта и Воли, Восприятие и прочие возможности.

• **Защита**: объекты обычно имеют Защиту 5.

• **Размер**: объекты имеют Размер, так же, как и существа.

• **Скорость**: объекты, неспособные двигаться своими силами, имеют Скорость 0.

Здоровье и повреждение

Здоровье объекта зависит от его Размера и состава, а его базовое Здоровье в 10 раз больше его Размера (Размер x 10). Объекты, сделанные из хрупких материалов, имеют половину базового Здоровья (Размер x 5), а предметы, сделанные из камня или металла, умножают свое базовое здоровье на 2 или более (Размер x 20).

Объекты получают урон так же, как и существа. Повреждения проявляется в объекте трещинами, подпалинами и тому подобным. Когда сумма урона сравняется со Здоровьем, объект уничтожается или оказывается бесполезным. Некоторые объекты устойчивы или невосприимчивы к каким-либо источникам урона в зависимости от их размера или состава. Например, корабль невосприимчив к урону от кинжала, и меч вряд ли пострадает от холода или льда.

Носимые объекты

Носимые предметы обычно не получают урон от атак, если только эти предметы не являются целью.

Разрушение объектов

Вместо того, чтобы наносить урон, чтобы нарезать или разбить объект, ты можешь просто применить грубую силу, чтобы сломать его. К примеру, выбить дверь ногой, разбить стекло или пережечь веревки.

Когда ты пытаешься сломать объект, соверши проверку Силы. За каждый уровень Размера, на который объект больше тебя, ты получаешь 1 помеху. На усмотрение мастера могут быть применены дополнительные помехи или преимущества, в зависимости от состава объекта.

Дальность и дистанция

Дальность оружия и заклинаний, в разрезе выбора целей и исходной точки воздействия, делится на несколько дистанций.

• **Ты**: ты сам являешься целью, или же эффект исходит от тебя или точки в твоем пространстве. Ты всегда находишься в пределах этой дистанции от себя.

• **Досягаемость**: цель или исходная точка должны находиться в пределах досягаемости, и ты должен быть в состоянии коснуться ее. Если ты пытаешься коснуться нежелающего того существа, ты должен
совершить атаку Силой или Ловкостью против Ловкости цели. При успехе ты касаешься цели.

• **Ближняя**: цель или исходная точка должны находиться в пределах 5 метров от вас.

• **Средняя**: цель или исходная точка должны находиться в пределах 20 метров от вас.

• **Дальняя**: цель или исходная точка должны находиться в пределах 100 метров от вас.

• **Крайняя**: цель или исходная точка должны находиться в пределах 500 метров от вас.

• **Видимость**: ты должен видеть цель или исходную точку.

Видимость

Плохое освещение, осадки и туман уменьшают видимость. Область, а также существа и объекты внутри нее могут быть частично, сильно или полностью застланы.

• **Частичное застилание**: дождь, легкий снег, туман и тени частично застилают область. Находящееся в частично застланной области видно, но наблюдатели не могут разобрать мелкие детали. Для существа, смотрящего в частично застланную область, любой бросок с использованием зрения будет совершаться с 1 помехой.

• **Сильное застилание**: проливной дождь, снег и густой туман сильно застилают область. Находящееся в такой области едва видно. Для существа, смотрящего в сильно застланную область, любой бросок с использованием зрения будет совершаться с 2 помехами.

• **Полное застилание**: существа и объекты в полностью застланных областях не видны, потому что они находятся в темноте или ослепляющих условиях, например, в буране. Существа в полностью застланной области *ослеплены*.

Освещенность

В игре используются три уровня освещения.

• **Свет**: солнце, луна, факелы, свечи и другие источники света освещают области. Видящее существо может видеть в освещенной области все, что находится в его поле зрения и не скрыто. Тьма становится тенью на расстоянии от источника света, равном удвоенному радиусу света.

• **Тень**: тень является переходом между светом и тьмой. Непрямое освещение, слабое свечение и лунный свет создают область тени. Область, погруженная в тень, считается частично застланной.

• **Тьма**: полное отсутствие света. Область, погруженная во тьму, считается полностью застланной.

Невидимость

Невидимое существо или объект не могут быть увидены другими существами, использующими нормальные чувства. Оно считается полностью застланным и может, таким образом, скрываться где угодно. Невидимое существо совершает атаки против Защиты или Ловкости цели, которая не может его видеть, с 1 преимуществом.

Невидимые существа все еще шумят, оставляют следы и колеблют жидкости. Облака пыли и дыма также могут раскрывать их местонахождение. В таких условиях невидимое существо считается находящимся в сильно застланной области.

Отыгрыш

Отыгрыш включает в себя все решения, которые мастер и игроки принимают о существах и персонажах, которыми управляют. Эти решения могут быть простыми — описание речи или действий персонажа, или выбор цели для атаки. В других случаях игрок может позволить предыстории, личности и событиям прошлых игр определять, что делает его персонаж.

Разные люди предпочитают разную глубину отыгрыша. Некоторым нравится погружаться в игру, говоря от лица персонажей или представляя их раскрашенными миниатюрами. Другие просто описывают, что делают и говорят их персонажи. Нет единственно верного способа отыгрыша; если все хорошо проводят время, то вы играете правильно.

Принятие решений

Хотя ты можешь делать (или, по крайней мере, пытаться) все, что захочешь, легче будет представлять, что происходит и принимать правильные решения, основываясь на деталях персонажа и сюжете, в которой вы играете. Ты можешь вдохновиться на принятие решений разными источниками, некоторые из которых описаны здесь.

Предыстория

Ты определяешь предысторию своего персонажа при создании. В предыстории описываются разные события, пережитые персонажем до начала сюжета, которые могут послужить опорой твоему воображению. Например, персонаж, который начинал как крестьянин, может быть суеверным, нерешительным или не доверять магии.

Личность

Твоему персонажу следует иметь характерные особенности личности. Они могут помочь тебе решить, как он будет поступать в определенных ситуациях, хотя время от времени он вполне может идти наперекор себе. Например, персонаж, описанный как «весьма серьезный», может не находить шутки гремлина смешными.

Связи

Когда ты играешь, ты взаимодействуешь с другими игроками, а также с их персонажами. Вы можете быть друзьями или незнакомы в реальной жизни, но в игре вы должны попытаться придерживаться отношений между персонажами. Даже если вы лучшие друзья с другим игроком, ваши персонажи могут презирать друг друга. Возможно, ты только что встретил другого игрока, но ваши персонажи — друзья детства.

При отыгрывании связей между персонажами учитывайте удобство других игроков. Если твой персонаж имеет любовные отношения с персонажем другого игрока, выражай его настолько, насколько далеко готов зайти тот игрок. Аналогично, если твой персонаж ненавидит другого персонажа, ты рискуешь разрушить игру, активно действуя против него, если другой игрок не захочет отыгрывать эти отношения. Перед игрой все должны обсудить связи своих персонажей друг с другом, чтобы найти наилучшие способы описания отношений.

Опционально: отношения персонажей

Персонажи, составляющие вашу группу, имеют друг с другом отношения. Твой персонаж может быть дружелюбен к некоторым членам и враждебен другим. Определение того, как твой персонаж относится к другим членам вашей группы, даст тебе подсказки о том, как отыгрывать своего персонажа при взаимодействии с соратниками.

Когда твой персонаж присоединяется к группе, ты можешь выбрать двух других персонажей. Ты можешь иметь положительную связь с одним и отрицательную связь с другим. Со всеми остальными в группе связи нейтральные. Ты можешь поделиться своим отношением с другими игроками или хранить его в тайне, на свой выбор. Однако мастеру эти связи ты описать должен.

Положительные

Положительная связь отражает чувства восхищения, дружбы, доверия и, возможно, любви. Когда ты получаешь 1 на преимуществе, полученном от персонажа, с которым у тебя положительная связь, ты можешь перебросить преимущество. Тебе придется использовать новый результат, даже если это опять единица.

Отрицательные

Отрицательная связь показывает, что твой персонаж испытывает сильные чувства отвращения, ревности, презрения или недоверия. Когда ты получаешь 6 на преимуществе, полученном от персонажа, с которым у тебя отрицательная связь, ты должен перебросить преимущество. Тебе придется использовать новый результат, даже если это опять шестерка.

Нейтральные

Нейтральная связь указывает на отсутствие особо сильных чувств. Ты можешь быть дружелюбным к персонажу, с которым у тебя нейтральная связь, или ты можешь с ним спорить и пререкаться.
Независимо от того, что ты о нем думаешь, твое мнение об этом персонаже недостаточно сильное, чтобы изменить взаимодействие с ним.

Изменение отношений

Когда уровень группы увеличивается, ты можешь изменить свои отношения. Любое изменение в отношениях должно исходить из игровых событий. Например, у тебя может быть отрицательная связь с персонажем, но она может измениться на нейтральную или позитивную, если этот персонаж серьезно рисковал, чтобы помочь тебе. Точно так же положительная связь может стать нейтральной или отрицательной, если персонаж предает тебя, ставит тебя в неловкое положение или отвергает твое внимание.

Развитие сюжета

Выдуманный мир игры открыт для вас, но ты и другие игроки работаете сообща, чтобы рассказать конкретную историю и выполнить поставленную задачу. Ваши решения должны, как правило, служить для развития истории. Неплохо иногда забыть об основном сюжете, но не тогда, когда это расстраивает других игроков, работающих над задачей. Даже если твой персонаж имеет отрицательные связи с некоторыми или большинством членов вашей группы, вас все еще объединяет общая цель.

Удача

Мастер выдает Удачу за исключительный отыгрыш, за подачу хороших идей группе, за проворачивание великолепного трюка или за что-нибудь еще, делающее игру более увлекательной. Получив Удачу, ты можешь потратить её на повышение шансов, когда будет нужно.
Если у тебя есть Удача, ты можешь потратить её одним из следующих способов:
• Когда результат броска d20 является провалом, ты можешь потратить Удачу, чтобы превратить провал в успех.
• Когда другой игрок бросает d20, ты можешь потратить Удачу, чтобы прибавить 2 преимущества к броску.
• Когда какой-либо игрок (включая тебя) бросает d6, ты можешь потратить Удачу, чтобы заменить результат на 6.

После того, как ты потратишь Удачу, её у тебя не будет, пока мастер не выдаст её снова.

Социальное взаимодействие

Социальное взаимодействие обычно осуществляется через отыгрыш. Если ты хочешь поговорить с другим персонажем, ты говоришь от лица персонажа или описываешь, что он сказал. Мастер и другие игроки делают то же самое.

Социальный конфликт

Мастер может потребовать совершения атаки, когда ты пытаешься изменить поведение или убеждения другого существа посредством разговора в небоевой ситуации. Эти броски обычно не применяются в бою, если только мастер не решит иначе. Во время социального взаимодействия по большей части используются Интеллект и Воля. Атака совершается против атрибута, лучше всего описывающего, как существо будет сопротивляться твоему влиянию.

Обычно, когда ты взаимодействуешь с существом, оно должно тебя понимать. Если у вас нет общего языка, мастер может позволить совершить бросок, если ты хочешь попытаться донести основную идею, возможно, с 1 или более помехами.

Когда ты совершаешь атаку в социальном взаимодействии, а результат броска равен 0 или ниже, твоя попытка приводит к итогу, противоположному желаемому. Существо, с которым ты надеялся подружиться, становится враждебным, существо, которое ты пытался переубедить, укрепляется во мнении, а существо, которое ты запугивал, смеется над твоими угрозами. Дальнейшие попытки взаимодействия с существом в прежнем ключе могут автоматически проваливаться, или же неудачный бросок может наложить 1 или более помех, на усмотрение мастера.

• **Участие**: ты пытаешься улучшить отношение к себе, добиться благосклонности или утешить кого-нибудь. Чтобы подружиться с существом, соверши атаку Волей против его Воли. При успехе существо становится дружелюбным к тебе. Ты можешь осуществлять дальнейшие социальные взаимодействия с этим существом с 1 преимуществом, на усмотрение мастера.
• **Обман**: ты пытаешься выдать ложь за правду, сделать неправдоподобное достоверным или блефуешь. Чтобы обмануть существо, соверши атаку Интеллектом против его Интеллекта. При успехе, существо верит в твою ложь, пока она не раскроется.
• **Запугивание**: ты используешь слова, физическую боль или язык тела, чтобы угрожать другому существу и заставить его сотрудничать. Соверши атаку Волей (или Силой, если причиняешь боль) против Воли существа. При успехе существо поступает по-твоему.
• **Убеждение**: ты пытаешься убедить существо подвергнуться риску, раскрыть тайну или сделать что-то против своих принципов, например, принять взятку. Соверши атаку против Воли существа. При успехе ты убеждаешь существо поступить по-твоему.
• **Насмешка**: ты пытаешься разозлить существо и побудить его к насилию. Соверши атаку Интеллектом против Воли существа. При успехе, существо разозлится на тебя и на всех или всё, выбранное тобой при осуществлении попытки. Существо действует так, как мастер посчитает подходящим на основании насмешки. Задетое насмешкой существо может атаковать, вопить или просто стать враждебным.

Бой

Бой происходит, когда одно или несколько существ атакуют другое существо или группу существ. Поскольку в бою ставки очень высоки, время в игре замедляется, чтобы позволить каждому участнику внести свой вклад.

Поле боя

Перед началом боя, мастер описывает сцену и рассказывает важные детали о поле боя, области, где будет проходить битва. Мастер может набросать поле боя на бумаге, использовать карту или просто описать местность.

Для некоторых компаний точность позиционирования важнее, чем для других, но, в любом случае, каждому неплохо хотя бы иметь представление о том, где находится его персонаж в начале боя. Мастер может определить расстановку, исходя из предшествующих началу боя событий, или спросить игроков. Некоторые компании используют миниатюры, жетоны или монеты для отслеживания позиций, в то время как другим достаточно воображения.

Осведомленность и внезапность

В большинстве случаев атакуемые существа знают, что на них нападают. Если существа с одной стороны прячутся от другой, появляются из ниоткуда или застают противника спящим или занятым чем-то другим, то у них есть шанс застать его врасплох.

Если мастер решает, что неожиданное нападение возможно, все, кто может быть захвачен врасплох, проходят проверку Восприятия. При провале существо становится изумленным до конца первого раунда.

Состав раунда

Бой делится на 10-секундные отрезки времени, называемые раундами. Раунд состоит из трех частей: быстрого хода, медленного хода и конца раунда.

Во время каждого раунда игроки, которые хотят совершить ход (быстрый или медленный), делают это в соответствующую часть раунда, в любом порядке на свой выбор. Как только игрок заканчивает свой ход, он не может сделать еще один ход до конца этого раунда. Если игроки не могут решить, кто действует первым, то решает мастер, или же игроки бросают d6, при этом приоритет будет у игрока, который выбросит больше.

После того, как все игроки заканчивают ходы в определенную часть раунда, начинают действовать существа под контролем мастера, в любом порядке. Как только существо заканчивает свой ход, оно не может сделать еще один ход до конца этого раунда.

Быстрые ходы

Существо, которое совершает быстрый ход, может либо использовать действие, либо переместится в пределах расстояния, определяемого значением Скорости. Оно не может сделать и то, и другое.

Медленные ходы

Существо, которое совершает медленный ход, может использовать как действие, так и перемещение в пределах расстояния, определяемого значением Скорости. Оно может использовать действие в любой момент во время перемещения.

Конец раунда

Конец раунда означает переход от одного раунда к другому. Некоторые эффекты срабатывают в конце раунда. Как и в других частях раунда, сначала срабатывают эффекты, произведенные игроками или влияющие на них. Затем срабатывают эффекты, контролируемые мастером, — заклинаний, существ и прочие.

Если в описании эффекта сказано, что он длится 1 раунд, то он длится 1 полный раунд, то есть, до конца следующего раунда.

Бой заканчивается, когда все существа с одной стороны сдаются, убегают или лежат мертвыми. В противном случае начинается новый раунд, и бой продолжается.

Первый раунд

Перед началом первого раунда примени любые эффекты, которые уже действуют, но срабатывают в конце раунда. Затем бой продолжается как обычно.

Пример раунда

Шон (играющий человека-воина), Анжела (человек-плут), Джерри (человек-маг) и Давид (человек-жрец) являются группой. Их герои изучают древние развалины. Из тени их атакуют четыре гигантские крысы. Никто не захвачен врасплох, и начинается битва.

Быстрые ходы

Сначала ходят игроки. Джерри решает совершить быстрый ход и использует действие, чтобы атаковать крысу заклинанием, убивая её.

Шон делает быстрый ход, используя действие для налёта на одну из крыс. Как отмечено в описании налёта далее в этой главе, Шон может и перемещаться, и атаковать, но совершая атаку с 1 помехой.

Анжела и Давид ждут медленных ходов.

Маркеры ходов

Ты можешь использовать двухсторонний маркер ходов — монету, покерную фишку или карту, чтобы отслеживать, на какой стадии раунда вы находитесь. Одна сторона представляет собой быстрые ходы и находится лицом вверх в начале раунда; другая представляет собой медленные ходы. Как только все желавшие завершают быстрые ходы, быстрые ходы делает мастер и переворачивает маркер. Все оставшиеся игроки и существа, контролируемые мастером, совершают медленные ходы. После применения каких-либо эффектов в конце раунда, мастер переворачивает маркер обратно на сторону быстрых ходов.

Гораздо удобнее будет, если у каждого игрока будет свой маркер. Когда игроки совершают ходы, они кладут свои маркеры перед собой нужной стороной вверх, исходя из того, в какой ход собираются действовать.

Теперь, когда все игроки, которые решили действовать, сделали это, мастер может совершить быстрые ходы одной или несколькими крысами. Крыса, на которую налетел Шон, использует действие, чтобы атаковать персонажа Шона. Остальные крысы ждут медленных ходов.

Медленные ходы

Опять же, игроки ходят первыми. Поскольку Анжела и Давид еще не ходили, они начинают действовать. Анжела подходит к крысе, с которой сражается Шон, а затем атакует её малым мечом. Давид подходит к той же крысе и атакует её топором. Крыса умирает.

Теперь ходят последние две крысы, перемещаясь и нападая на Анжелу и Давида. К сожалению, персонаж Дэвида получает урона достаточно, чтобы стать беспомощным и бессильным.

Конец раунда

Давиду нужно сделать Бросок Судьбы (бросить d6), чтобы узнать, что происходит с его персонажем. Он выбрасывает 3. Его персонаж остается бессильным.

Более никаких эффектов не срабатывает, поэтому начинается новый раунд.

Перемещение

Во время своего хода ты можешь переместиться на расстояние, равное значению Скорости в метрах. В быстрый ход ты можешь перемещаться или использовать действие, но не и то, и другое. В медленный ход ты можешь переместиться и использовать действие в любой момент перемещения.

Во время перемещения ты можешь использовать любые особые формы движения, в принципе тебе доступные: удержание равновесия, скалолазание, плавание, верховая езда и т. д. Ниже приводятся правила этих особых форм движения.

Верховая езда

Ты едешь, пока сидишь на скакуне.

• **Скакун**: Скакун — любое существо, большее, чем ты, и готовое нести тебя в качестве всадника.

• **Седлание и спешивание**: ты используешь перемещение, чтобы оседлать или спешиться с существа в пределах досягаемости.

• **Общее пространство**: У тебя и твоего скакуна общее пространство. Однако любой эффект, который исходит от тебя, возникает в твоем пространстве, а не в пространстве твоего скакуна.

• **Отдельные существа**: хоть вы и занимаете общее пространство, ты и скакун — отдельные существа.

• **Действия**: ты и твой скакун ходите одновременно и имеете одно действие на двоих. Если ты используешь действие для атаки, ты или твой скакун совершаете атаку. Ты можешь выбрать, чтобы и ты и твой скакун атаковали одним действием, но тогда каждый совершает атаку с 2 помехами. Ты и твой скакун можете атаковать одновременно только один раз в течение каждого раунда, независимо от того, сколько атак вы можете сделать.

Если ты не можешь использовать действия, скакун использует действие в соответствии со своим характером. Если скакун не может использовать действия, ты действуешь независимо от него.

• **Скорость**: ты используешь Скорость скакуна вместо своей.

• **Свободные атаки**: Если движение твоего скакуна приведет к свободной атаке (см. Бой), атакующий выбирает, атаковать тебя или скакуна.

• **Падение навзничь**: если атака или эффект сбивают тебя с ног, пока ты верхом, ты падаешь *навзничь* со скакуна в пределах 1 метра. Пространство, в которое ты приземляешься, находится в противоположном направлении от источника атаки или эффекта.

Если падает твой скакун, вы оба падаете *навзничь* в одном пространстве. Ты также должен пройти проверку Ловкости. При провале ты получаешь урон, равный 1d6 + Размер скакуна, и становишься *неподвижным* и не можешь встать, пока скакун не встанет или не сдвинется с тебя. Ты можешь использовать действие, пока ты *неподвижен*, чтобы пройти проверку Ловкости, с 1 помехой за каждый пункт Размера, на который скакун превосходит тебя. При успехе ты больше не *неподвижен* и можешь встать как обычно.

Лазание

Лазая, ты поднимаешься, спускаешься или движешься вдоль вертикальной поверхности, используя веревку, лестницу или опоры. Поверхность также считается пересеченной местностью.

Мастер может потребовать проверки Силы, чтобы понять, можешь ли ты подняться по поверхности с немногочисленными опорами или покрытой смазкой или еще чем-то скользким, или если тебя отвлекают или же ты спешишь. Сложные условия могут наложить 1 или более помех. Если результатом броска является провал, ты перестаешь двигаться в этом ходу. Если результат броска равен 0 или меньше, ты срываешься.

Ползание

Упавшие *навзничь* существа могут перемещаться только ползком. Ты ползешь вдвое медленнее осторожного перемещения, темп дополнительно снижается на пересеченной местность или в узких местах вплоть до минимума Скорости в 1.

• **Упасть навзничь**: ты можешь добровольно упасть на землю. Ты можешь упасть *навзничь* в бою, не используя перемещение.

• **Встать**: ты можешь встать, используя действие или перемещение в бою.

Полет

Если ты можешь летать, ты можешь перемещаться настолько далеко, насколько позволяет Скорость, в любом направлении, оставаясь в воздухе столько, сколько пожелаешь. Ты падаешь на землю, если тебя собьют, Скорость упадет до 0 или ты не сможешь использовать действия.

Мастер может потребовать проверки Силы, чтобы понять, можешь ли ты оставаться в воздухе в условиях турбулентности. При провале ты падаешь.

Прыжок

Ты прыгаешь, чтобы спуститься на поверхность, расположенную ниже тебя, или достичь чего-то выше тебя. Также ты прыгаешь, когда пытаешься преодолеть препятствие без лазания или обхода.

• **Прыжок вверх или вниз**: при прыжке вниз ты благополучно приземляешься, если поверхность менее, чем в 5 метрах ниже вас. Если ты попытаешься спрыгнуть ниже, ты вместо этого упадешь.

Ты можешь подпрыгнуть на 30 сантиметров за каждую единицу полного модификатора Ловкости, если тебе

удалось разбежаться не менее 2 метров, или же половины модификатора Ловкости, если не удалось (минимум 30 сантиметров). Если ты попытаешься прыгнуть выше, мастер может потребовать проверки Ловкости.

Прыжок может быть частью перемещения в бою. Вычти количество метров по вертикали, на которые ты собираешься прыгнуть, из общего расстояния, на которое ты можешь переместиться в свой ход. Ты падаешь *навзничь* или разбиваешься, если достигнешь предела перемещения прежде, чем завершишь прыжок.

• **Перепрыгивание**: ты можешь прыгать горизонтально на количество метров, равное 2 + модификатор Ловкости (минимум 1 метр). Если тебе удалось разбежаться не менее 2 метров перед прыжком, увеличь расстояние на 2 метра. Если ты попытаешься прыгнуть дальше, мастер может потребовать проверки Ловкости.

Прыжок может быть частью перемещения в бою. Вычти количество метров по горизонтали, на которые ты собираешься прыгнуть, из общего расстояния, на которое ты можешь переместиться в свой ход. Ты падаешь *навзничь*, если достигнешь предела перемещения прежде, чем завершишь прыжок. Ты можешь разбиться, если пытаешься перепрыгнуть яму или пропасть.

Скрытное перемещение

Ты пытаешься двигаться, не издавая звука, когда ты крадешься. Чтобы сделать это, ты должен получить успех в проверке Ловкости. В случае провала, находящиеся неподалеку существа могут тебя услышать. Если результат броска равен 0 или меньше, ты издаешь громкий шум.

В зависимости от поверхности, к проверке Ловкости могут применяться помехи или преимущества. Довольно трудно красться по гравию или битому стеклу, которые дают 1 или более помех к броску. Если в области высокий уровень естественного шума, например, на фабрике всё лязгает и гудит, то это может дать 1 или более преимуществ к броску.

Плавание

Перемещаясь, ты можешь плавать в жидкостях. Плавание считается перемещением по пересеченной местности.

Мастер может потребовать проверки Силы, чтобы увидеть, можешь ли ты плыть через бурные воды. При провале ты не продвигаешься вперед. Если результат броска равен 0 или меньше, ты тонешь. (См. **Доспехи и Одежда** в **Главе 3** для получения дополнительной информации о плавании в доспехах и см. раздел об автоматонах в **Главе 1**.)

Телепортация

Магия позволяет тебе мгновенно переместиться с одного места на другое. Когда ты телепортируешься, ты исчезаешь с места, которое ты занимаешь, и немедленно возникаешь в месте назначения. Это перемещение игнорирует любые препятствия и пересеченную местность между тобой и пунктом назначения.

Удержание равновесия

Ты удерживаешь равновесие, когда движешься по ненадежной поверхности, такой как лед или узкий выступ. Такие поверхности также считаются пересеченной местностью. Когда ты ступаешь на ненадежную поверхность, ты должен пройти проверку Ловкости (характер поверхности может наложить 1 или более помех). При провале ты перестаешь двигаться в этом ходу. Если результат броска равен 0 или меньше, ты падаешь навзничь или срываешься вниз с шаткого карниза.

Действия

Ты можешь использовать одно действие за раунд для осуществления какого-либо маневра. Обычные маневры включают в себя следующее:

Атака •Использование предмета •Оборона
Отход •Перезарядка •Подготовка •Поиск
Помощь •Прекращение эффекта •Рывок
Сокрытие •Сосредоточение
Сотворение бытового заклинания •Стабилизация

Атака

Ты используешь оружие, боевое заклинание или что-то еще, наносящее вред или мешающее другому существу или объекту. Подробнее см. «Применение атак».

Использование предмета

Ты взаимодействуешь с предметом, который держишь в руках или несешь на себе, или с объектом в пределах досягаемости. Примеры включают вскрытие замка, извлечение предмета из кошеля или рюкзака, или зажигание факела.

Оборона

Когда ты защищаешься, до конца раунда все атаки против тебя совершаются с 1 помехой, а ты проходишь все проверки на противостояние атакам с 1 преимуществом. Это заканчивается, если ты не можешь использовать действия, например, когда ты получаешь ошеломление, оцепенение или бессознательность.

Отход

Ты перемещаешься до половины Скорости. Это перемещение не провоцирует свободных атак.

Перезарядка

Выбери оружие в пределах досягаемости, имеющее свойство "перезарядка" (например, арбалет). Если у тебя есть боеприпасы нужного типа, ты перезаряжаешь оружие.

Подготовка

Ты готовишься к действию при возникновении определенного события. Выбери один маневр, которое обычно используешь для выполнения действия, например, атаку или отход. Затем опиши, какое событие должно произойти, чтобы ты его выполнил. Это триггер.

Если триггер происходит до конца раунда, ты можешь использовать спровоцированное действие для выполнения маневра. Ты совершаешь любую атаку или проверку, необходимую для маневра, с 1 преимуществом. В противном случае ничего не происходит.

Например, Бобби действует в быстром ходу и использует действие, чтобы подготовить атаку против первого врага, который приблизится к нему. Когда враждебный волк подходит для укуса, Бобби использует спровоцированное действие, чтобы ударить его мечом, совершая атаку с 1 преимуществом.

Поиск

Ты пытаешься найти скрытое существо или объект. Пройди проверку Восприятия, чтобы найти скрытый объект или соверши атаку Восприятием против Ловкости скрытого существа. При успехе существо или объект больше не скрыты от тебя и любого другого существа, с которым ты делишься своим знанием.

Помощь

Выбери одно существо в радиусе 5 метров от тебя, которое может видеть тебя и понимает, что ты говоришь. Пройди проверку Интеллекта. При успехе, цель совершает следующую атаку или проверку до конца раунда с 1 преимуществом.

Прекращение эффекта

Выбери один эффект, созданный тобой с помощью заклинания или таланта. Эффект заканчивается.

Рывок

Ты перемещаешься вплоть до удвоенной Скорости.

Сокрытие

Ты можешь попытаться скрыться, если тебя за тобой не следят и ты находишься в сильно застланой области или имеешь укрытие в три четверти или лучше от объекта (см. Укрытие).

Пройди проверку Ловкости. При успехе ты прячешься. Ты остаешься скрытым до тех пор, пока условия, позволившие тебе спрятаться, не изменятся, или ты не сделаешь что-нибудь, что могло бы тебя выдать (например, закричишь, атакуешь или сотворишь заклинание). К примеру, если ты находишься в темноте, ты будешь раскрыт, если область осветят. Точно так же, если ты прячешься за стеной, ты больше не будешь скрыт, если кто-то переместится в положение, с которого стена тебя не прикрывает.

Пока ты скрыт, другие существа не могут тебя воспринимать. Как правило, это означает, что существо не может выбрать тебя в качестве цели для атаки, хотя ты по-прежнему подвергаешься воздействию площадных эффектов. Существо может, предположив твое местоположение, совершить атаку с 3 помехами. Даже при успехе атака попадает, только если предположение верно.

Кроме того, когда ты скрыт, ты совершаешь атаки против Защиты или Ловкости целей, от которых ты скрыт, с 1 преимуществом.

Сосредоточение

Некоторые эффекты заклинаний и таланты требуют от тебя сосредоточиться, чтобы поддерживать их работу. Если ты сосредотачиваешься на эффекте, эффект продолжается до конца следующего раунда, вплоть до максимального количества времени, разрешенного заклинанием.

Прерывание сосредоточения

Если ты получишь урон или Безумие во время сосредоточения, ты должен пройти проверку Воли. При провале ты перестаешь сосредотачиваться и эффект немедленно заканчивается.

Сотворение бытового заклинания

Ты сотворяешь бытовое заклинание (не считающееся атакой) и применяешь его эффекты. См. **Главу 7** для получения более подробных сведений о заклинаниях.

Стабилизация

Выбери одно *беспомощное* существо в пределах досягаемости. Пройди проверку Интеллекта, с 1 помехой, если оно при смерти. При успехе цель исцеляет 1 урона.

Спровоцированные действия

В дополнение к действиям, большинство существ могут использовать одно спровоцированное действие каждый раунд. Существа используют спровоцированные действия для реагирования на конкретные события, которые вызывают их использование, отсюда и название.

Прочие действия

Ты можешь попытаться сделать что-нибудь здесь не описанное. Ты ограничен только своим воображением. Когда ты пытаешься сделать что-то, выходящее за пределы правил, мастер решает, возможно ли это действие и сколько времени потребуется.

Почти все существа могут использовать спровоцированные действия для совершения свободной атаки, описанной в следующем разделе. Существа могут также использовать спровоцированные действия для применения некоторых талантов и заклинаний.

Триггер

Любая деятельность, которая включает использование спровоцированного действия, также определяет условие, при котором ты можешь его использовать. Условие, называемое триггером, может быть широким, например «в свой ход», или узким, например «когда существо добровольно покидает предел досягаемости». При соблюдении условий, ты можешь использовать спровоцированное действие, если еще не использовал его в этот раунд.

Когда ты используешь спровоцированное действие, ты выполняешь его немедленно, даже если это прервет ход другого существа.

Свободная атака

Когда существо в пределах твоей досягаемости добровольно эти пределы покидает, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы совершить атаку против этого существа оружием ближнего боя, которым ты орудуешь.

Пример спровоцированного действия

Дженнифер имеет возможность использовать свободную атаку во время быстрого хода, но поскольку она собирается применить Раскрытие Слабости (талант разведчика) спровоцированным действием во время медленного хода, она выбирает не совершать свободную атаку.

Незначительные действия

Некоторые действия настолько незначительны, что ты можешь просто совершить их в свой ход, не используя действие, спровоцированное действие или перемещение, к примеру — взять или бросить предмет, достать или убрать оружие, открыть или закрыть дверь.

Как правило, ты можешь выполнить одно незначительное действие во время быстрого хода или два в течение медленного хода. Ты можешь сделать больше, если не будешь перемещаться или использовать действие в своей ход, или если позволит мастер.

Атаки

Ты совершаешь атаку, когда пытаешься нанести вред или помешать существу, или повредить объект. Как правило, ты определяешь исход атаки, делая бросок. Существует несколько видов атак.

Атака оружием ближнего боя

Ты атакуешь оружием ближнего боя, которым вооружен, размахивая им или бросая его в цель.

Выбор цели

Выбери одно существо или объект. Цель должна быть в пределах досягаемости или, если ты используешь оружие со свойством "метательное" (например, копье), в пределах дальности оружия.

Совершение атаки

Соверши атаку против Защиты цели. Как правило, ты используешь Силу для атаки с оружием ближнего боя. Оружие со свойством "точное" (например, кинжал) позволяет использовать Ловкость вместо Силы для атаки. Подробнее см. Варианты рукопашной атаки.

Результат атаки

При успехе атака достигает цели и ты наносишь урон оружием, который можно найти в главе 3. Цель получает урон, равный результату броска урона.

При провале атака проходит мимо цели.

Атака с оружием дальнего боя

Ты совершаешь атаку с оружием дальнего боя, которым вооружен, стреляя боеприпасами в цель.

Выбор цели

Выбери одно существо или объект не дальше, чем в два раза больше дальности оружия.

(См. «**Дальнобойный выстрел**» для атаки вне стандартной дальности оружия).

Совершение атаки

Соверши атаку против Защиты цели. Как правило, ты используешь Ловкость для атаки с оружием дальнего боя. Подробнее см. Варианты стрелковой атаки.

Результат атаки

При успехе атака достигает цели, и ты наносишь урон оружием, который можно найти в **главе 3**. Цель получает урон, равный результату броска урона.

При провале атака проходит мимо цели.

Укрытие

Ландшафт и объекты на поле боя могут обеспечить защиту от атак с оружием дальнего боя или заклинаний, которые поражают цели на расстоянии.

Половина

Если объект между тобой и атакующим скрывает тебя наполовину, стрелковые атаки совершаются против тебя с 1 помехой.

Три четверти

Если объект между тобой и атакующим скрывает тебя на три четверти, стрелковые атаки совершаются против тебя с 2 помехами.

Полное

Если объект между тобой и атакующим полностью тебя скрывает, ты не можешь быть объектом атаки или эффекта.

Варианты рукопашной атаки

Когда ты совершаешь атаку оружием ближнего боя, ты можешь выбрать один из следующих вариантов. Ты должен сделать выбор до совершения атаки.

- **Натиск**: ты совершаешь атаку с 1 помехой. При успехе, и ты и цель перемещаетесь на количество метров, равное твоему модификатору Силы, в одном направлении.
- **Осторожная атака**: ты совершаешь атаку с 1 помехой, но следующее существо, совершающее атаки против твоей Защиты до конца раунда, делает это с 1 помехой.
- **Выпад**: ты можешь увеличить предел досягаемости на 1 метр, но ты совершаешь атаку с 1 помехой.
- **Подвижная атака**: ты совершаешь атаку с 1 помехой. При успехе, твое перемещение не провоцирует свободные атаки от цели до конца раунда.
- **Опрокидывающая атака**: ты совершаешь атаку с 1 помехой. При успехе, если цель твоего Размера или меньше, она должна пройти проверку Ловкости. При провале проверки цель падает *навзничь*.

Атака с двумя оружиями

Если ты несешь оружие в каждой руке, и ни одно из них не громоздкое (см. **главу 3**), ты можешь использовать действие для атаки ими одновременно. Ты можешь использовать их для атаки одной цели или для атаки двух разных целей.

Если ты атакуешь одну цель, ты атакуешь оружием в основной руке, совершая атаку с 2 помехами. При успехе, ты наносишь обычный урон от этого оружия плюс дополнительный урон от оружия в другой руке.

Если ты атакуешь две цели, ты атакуешь оружием в основной руке одну цель, а затем атакуешь другую оружием во второй руке. Ты совершаешь обе атаки с 3 помехами.

В случае если ты атакуешь щитом, щит теряет свойство "защитное" (см. **главу 3**) до конца раунда.

Атака предметом

Ты можешь совершить атаку посредством опасного предмета, не являющегося оружием, например бомбы или колбы с кислотой или маслом. Правила использования таких предметов описывают, как разрешать эти атаки. Правила, касающиеся атак импровизированным оружием, см. в **главе 3**.

Варианты стрелковой атаки

Когда ты совершаешь атаку с оружием дальнего боя, ты можешь выбрать один из следующих вариантов.

- **Прицельный выстрел**: ты атакуешь определенное место на теле цели. Ты можешь использовать этот вариант только в том случае, если цель имеет физическое тело. Соверши атаку с 2 помехами. При успехе, атака имеет дополнительный эффект на усмотрение мастера. К примеру, попадание в глаз может дать 1 помеху ко всем броскам цели, основанным на зрении.
- **Дальнобойный выстрел**: ты можешь атаковать цель, находящуюся за пределами дальности твоего оружия, но не более чем в два раза. Ты совершаешь атаку с 1 помехой.
- **Опрокидывающий выстрел**: ты совершаешь атаку с 2 помехами. При успехе, если цель твоего Размера или меньше, она должна пройти проверку Ловкости. При провале проверки цель падает *навзничь*.

Атака заклинанием

Ты можешь сотворить боевое заклинание. См. **главу 7** для получения более подробных сведений о заклинаниях.

Атака атрибутом

Ты можешь совершать атаки атрибутами против атрибутов или характеристик других существ при выполнении трюков и маневров.

Захват

У тебя должна быть свободна хотя бы одна рука, и ты не должен уже удерживать другое существо. Выбери одно существо в пределах досягаемости, которое имеет физическое тело (например, не дух) и соверши атаку Силой или Ловкостью против Ловкости цели. Если ты выбираешь существо, которое уже *схватил*, ты автоматически получаешь успех.

При успехе, цель будет *схвачена* до конца следующего раунда. Если ты не можешь использовать действия (например, потому, что ты *ошеломлен*, *оцепенел* или *без сознания*), *захват* прерывается. *Захват* также заканчивается, если ты перемещаешься или перемещен в положение, откуда больше не можешь дотянуться до цели. (См. «**Захват**» для получения информации об эффектах немощи и «**Побег**» для получения информации об избегании захвата).

Натиск

Если ты используешь действие для натиска, ты совершаешь атаки и проверки с 1 помехой до конца раунда. Переместись на расстояние вплоть до значения Скорости. В любой момент перемещения соверши одну атаку рукопашным оружием или атрибутом, чтобы сбить или сдвинуть существо.

Отвлечение

Выбери одно существо в пределах ближней дистанции, которое ты можешь видеть. Соверши атаку Интеллектом против Интеллекта цели. При успехе, цель совершает следующую атаку или проверку до конца раунда с 2 помехами.

Побег

Ты можешь использовать это действие, если тебя *схватили*. Соверши атаку Силой или Ловкостью против Силы существа, которое схватило тебя. Успех удаляет немощь и позволяет тебе переместиться до половины Скорости. Это движение не вызывает свободных атак от существа, *захватившего* тебя. (См. «**Захват**» в разделе «**Немощи**» для получения информации об эффектах немощи и «**Захват**» в разделе «**Бой**» для получения информации об осуществлении захвата.)

Притягивание

Выбери одно существо твоего Размера или меньше, которое ты держишь в *захвате*. Соверши атаку Силой против Силы цели. При успехе, ты перемещаешься до половины Скорости, и *схваченное* существо движется вместе с тобой, чтобы оставаясь в пределах досягаемости.

Разоружение

Выбери одно существо в пределах досягаемости, которое держит объект. Соверши атаку Силой или Ловкостью против Силы или Ловкости цели. Если ты не вооружен, ты совершаешь бросок с 2 помехами. В случае успеха цель роняет один объект, который она держит, по твоему выбору.

Сбивание

Выбери существо в пределах досягаемости. Соверши атаку Силой против Ловкости цели. Если цель больше тебя, каждый пункт превышения Размера дает 1 помеху к броску. Ты совершаешь атаку с 1 преимуществом, если цель меньше тебя. При успехе цель падает *навзничь*.

Сталкивание

Выбери одно существо в пределах досягаемости. Соверши атаку Силой против Силы цели. Если цель больше тебя, ты совершаешь атаку с 1 помехой за каждый пункт Размера, на который она превосходит тебя. Ты совершаешь атаку с 1 преимуществом, если цель меньше тебя. При успехе ты перемещаешь цель на расстояние 1 метра от тебя + количество метров, равное модификатору Силы (минимум 1 метр).

Финт

Выбери одно существо в пределах ближней дистанции, которое ты можешь видеть. Соверши атаку Ловкостью против Восприятия цели. При успехе, ты совершаешь следующую атаку против Защиты или Ловкости цели до конца следующего раунда с 2 преимуществами. В качестве альтернативы, твое перемещение не провоцирует свободных атак от цели на 1 раунд.

Атака против носимых предметов

Ты можешь атаковать объект, который держит или несет на себе другое существо. Ты совершаешь атаку с 2 помехами. Мастер может решить, что некоторые объекты являются невосприимчивыми или устойчивыми к некоторым видам атаки. Например, стрела не разрушает меч.

Ситуационные помехи к атакам

К атакам может применяться 1 или несколько помех, в зависимости от обстоятельств. Они добавляются к любым помехам и преимуществам, включенным в атаку. В следующей таблице приведены наиболее распространенные ситуации.

Ситуационные помехи

Цель	Эффект
Скрыта наполовину	1 помеха
Скрыта на три четверти	2 помехи
Скрыта полностью	Автоматический провал
Видимость частично затруднена: В частично застланой области	1 помеха
Видимость сильно затруднена: В сильно застланой области	2 помехи
Видимость полностью перекрыта: В полностью застланой области	3 помехи *
Погода, местность: В ненастную погоду или в складках местности	1 или более помех

* Ты должен предполагать местоположение цели (см. **Сокрытие**).

Глава III: Пути Новичка

По завершении начального приключения твоя группа собирается и переходит на уровень 1. Каждый в группе выбирает путь новичка из четырех, представленных в этой главе. Пути новичков описывают пути, которыми ты достигнешь своей судьбы. Ты можешь выбрать любой путь, который понравится, но не забывай, что произошло во время начального приключения. Эти события и то, как ты на них отреагировал, должны определять твой выбор.

Обучение новичков

Пути для новичков включают таблицы, показывающие возможные тренировки или обстоятельства, которые привели тебя на выбранный путь. Ты можешь выбрать те, которые соответствуют или продолжают то, что делал твой персонаж до сих пор, или можешь определить случайным образом, бросив кубик. Если ни один из способов не подходит твоему персонажу, ты всегда можешь что-нибудь придумать.

Достоинства новичков

Уровень группы определяет достоинства, которые ты получишь на своем пути. По мере повышения уровня ты получаешь дополнительные достоинства, как указано в таблице развития.

Атрибуты: когда ты увеличиваешь атрибут, ты увеличиваешь его значение, что также увеличивает и модификатор.

Характеристики: Увеличь характеристики на указанное значение.

Языки и профессии: путь может дать тебе один или несколько языков, грамотность на одном или нескольких языках или еще одну профессию. См. **Главу 1** о языках и профессиях.

Магия: путь может позволить тебе открывать традиции и изучать заклинания. Когда ты открываешь традицию, ты автоматически изучаешь одно из заклинаний 0 ранга этой традиции. Если путь предписывает изучить заклинание, ты выбираешь заклинание для изучения из уже открытых традиций. Ранг заклинания должен быть равен или меньше твоей Мощи.

Таланты: путь также может дать тебе один или несколько талантов. Некоторые таланты позволяют делать то, что обычно другие делать не могут. Иные позволяют выполнять действия с большей точностью или с большим эффектом.

Опционально: тематика группы

Теперь, когда группа сформирована, что вы будете делать дальше? События вашего первого приключения могут подсказать ответ, или вам, возможно, придется придумать причину, чтобы держаться вместе. Поговори с другими игроками и мастером, чтобы придумать тематику вашей группы, которая будет описывать то, что держит вас вместе. В качестве альтернативы, один из вас бросает d6 и сверяется с таблицей тематики группы.

Тематика группы

d6	Тематика
1	Вы — **отряд искателей приключений**.
2	**Судьба** держит вас вместе.
3	Вы защитили свой **родной город**.
4	Вы разделяете **промысел.**
5	Вы являетесь членами **организации**.
6	Вы работаете на одного **покровителя**.

Отряд искателей приключений

В эти неспокойные времена, когда на горизонте нависла война, а ужасные монстры выползают из медвежьих углов, у тех, кто обладает уникальными талантами, появилось множество возможностей. Будь вы искатели острых ощущений, охотники за сокровищами или решатели проблем — приключения имеют обыкновение находить вас, ищете вы их или нет. Скорее всего, ваша группа обследует глушь Северного Удела, обыскивая древние руины в поисках ценностей и безделушек из забытых времен. Вы можете защищать деревни от чудовищных угроз и выполнять задания в обмен на награды.

Судьба

Обстоятельства создали вашу группу. Вы, вероятно, происходите из разных слоев общества, профессий и наследий. Если бы не случай, ваши пути никогда бы не пересеклись. При каких обстоятельствах встретились члены вашей группы? Судьба часто действует разрушительно и жестоко. Возможно, вы потерпели кораблекрушение на острове, жили вместе в качестве рабов, вас заставили служить на одном корабле или вы были единственными выжившими в ужасной катастрофе. Что держит вас вместе?

Родной город

Все в вашей группе происходят из одного места. Вы можете быть кровными родственниками друг друга, и в этом случае принадлежите к одному наследию, или жили в одной деревне, городе или районе. Общая родина говорит о том, что вы, наверное, давно знаете друг друга. Подумайте о том, как вы познакомились и какие у вас отношения друг с другом.

Часто такие группы образуются в результате каких-либо невзгод. Возможно, вы объединились в ответ на большую опасность, засуху, болезнь или нападение грабителей и убийц. Вы можете быть беженцами, ищущими место, где можно поселиться или спастись от ужасной угрозы. Если у вас одно наследие, вы можете работать вместе, чтобы вернуть украденное право первородства, снять проклятие, постигшее вашу семью, или отомстить за обиженного предка.

Промысел

Все в вашей группе работают в одной профессии, смежных или связанных. Вы можете быть ремесленниками в одном городе, труппой бродячих артистов или членами одного подразделения. Вас объединяет работа, и ваш профессиональный опыт помогает каждому преодолеть различия предыстории. Вы по-прежнему занимаетесь своей профессией или бросили ее? Есть ли конкурирующие группы? Если да, то кто они и каково ваше отношение к этим группам.

Организация

Все в группе принадлежат к одной организации. Вы можете быть членами наемной роты, агентами инквизиции, служителями Дома Исцеления или преступниками, связанными с Гильдией Воров или убийцами Черной Руки. Организация объясняет, как вы собрались, но почему вы остаетесь вместе? Поддерживаете ли вы связи с организацией или ушли из нее? Если вы ушли, то при каких обстоятельствах? У вас сохранились контакты с организацией или вас считают предателями?

Покровитель

Могущественный покровитель сформировал вашу группу с определенной целью. Этим покровителем может быть Архимаг, Великий Друид, Королева Фей, Темная Госпожа, Хозяйка Черной Руки или кто-нибудь еще, придуманный мастером. Ваш работодатель является цементом, скрепляющим вашу группу, и отправляет вас на миссии, которые способствуют его планам.

Мастер предложит подходящего покровителя, но твоя группа должна решить, почему выбрали вас. Каким ты видишь своего покровителя? Вы служите против своей воли? Если да, то почему? Или вы верны своему покровителю, гордитесь тем, что служите ему всем, чем можете? Как ваш покровитель завоевал вашу лояльность?

Пути новичка

Путь	Описание
Воин	Обученные владению оружием и доспехами, воины в бою полагаются на выносливость и боевые навыки. Воины используют самые разные техники, от поражения целей на расстоянии из пистоля или длинного лука до безудержного прыжка в гущу врагов, рубя и кромсая на ходу. Какой бы метод они ни использовали, воины сражаются лучше всех. Тебе пригодится высокая Сила или Ловкость, чтобы преуспеть как воин.
Жрец	Непоколебимая вера и постоянная преданность богу или религии наделяют священников силой творить чудеса с помощью молитвы. Более выносливые, чем маги, жрецы несут свет своих верований во тьму Повелителя Демонов, сражаясь с ужасами, которые разрушат мир. Высокая Сила и Воля помогут тебе преуспеть в качестве священника.
Маг	Неограниченный доступ к традициям и надежный доступ к заклинаниям позволяет магам владеть магией с несравнимым умением. Сосредоточение на достижении магической силы требует больших жертв, поэтому маги, как правило, более хрупкие, чем другие персонажи. Тебе понадобится высокий Интеллект или Воля, чтобы преуспеть как маг.
Плут	Путь, подходящий для хитрых и быстрых. Плуты используют хитрые приемы для достижения своих целей. Они обманщики и негодяи, авантюристы и дилетанты широкого профиля, владеющие целым арсеналом уловок, которые помогут им преодолеть практически любые препятствия. Плуты развивают таланты, отражающие их методы, становясь опасными убийцами, фокусниками или шарлатанами, умеющими манипулировать другими. Если у тебя высокая Ловкость или Интеллект, этот путь для тебя.

Воин

Изматывающие упражнения с оружием и изучение множества боевых стилей готовят воинов сражаться и выживать на поле боя. Их навыки зависят от физической формы, быстроты и ловкости или сочетания того и другого. После завершения обучения воины могут сражаться практически любым оружием, нанося удары с большей точностью и большей силой, чем кто-либо другой.

Хотя все воины умеют сражаться, они отличаются оружием, которым владеют. Некоторые предпочитают стрельбу из лука и делают упор на оружие дальнего боя. Другие сражаются на мечах и топорах, используя силу, чтобы побеждать врагов. Другие полагаются на быстрое оружие, обходя рапирой или саблей защиту врага.

Воины происходят из разных слоев общества. Это дикие варвары, выходящие из диких лесов, солдаты-ветераны, отслужившие в армии Империи, жестокие наемники, мистики, обращающие в оружие собственное тело — все те, кто побеждает в битвах за счет собственных навыков.

Обучение воина

d6	Обучение
1	Ты сражался на рингах и аренах своей родины. Каждая схватка оттачивала твой талант, пока ты не стал опытным воином.
2	Ты служил оруженосцем у рыцаря. Ты научился сражаться, ездить верхом, ухаживать за своим снаряжением и вести себя достойно и благородно.
3	Ты был солдатом, ополченцем или стражником. Ты изучил основные боевые приемы и обнаружил, что у тебя талант к сражению.
4	Ты жил на окраине цивилизации. Пережитые трудности и опасности лишь закалили тебя.
5	Ты научился драться, живя на улице. Ты мог быть головорезом, бравшим то, что хотел грубой силой, бойцом преступного клана или телохранителем кого-нибудь важного.
6	Ты узнал боевые приемы у мастера-воина. Ты мог учиться в монастыре или отыскать учителя в далекой стране.

Уровень 1: Воин

Атрибуты: увеличь два на 1.
Характеристики: Здоровье +5
Языки и профессии: Ты добавляешь одну обычную, боевую или дикую профессию.
Передышка: Ты можешь действием или спровоцированным действием в свой ход исцелить урон, равный своему Исцелению. После того, как ты применишь этот талант, ты не сможешь использовать его снова до завершения отдыха.
Обучение Владению Оружием: при атаке оружием ты совершаешь атаку с 1 преимуществом.

Уровень 2: Воин

Характеристики: Здоровье +5
Боевая Доблесть: Твои атаки оружием наносят 1d6 дополнительного урона.
Яростный Удар: Когда результат атаки 20 или выше и превышает целевое число как минимум на 5, атака наносит 1d6 дополнительного урона.

Уровень 5: Воин-эксперт

Характеристики: Защита +1, Здоровье +5
Боевой Опыт: Когда ты используешь действие для атаки оружием, ты либо наносишь 1d6 дополнительного урона этой атакой, либо совершаешь еще одну атаку против другой цели в любой момент до конца своего хода.

Уровень 8: Воин-мастер

Характеристики: Здоровье +5
Упорство: Ты можешь использовать Передышку дважды между отдыхом.
Боевое Мастерство: Когда ты используешь действие для атаки оружием, ты либо наносишь 1d6 дополнительного урона этой атакой, либо совершаешь еще одну атаку против другой цели в любой момент до конца своего хода. Этот талант суммируется с Боевым Опытом. Ты должен выбирать разные цели для каждой атаки.

Жрец

Жрецы черпают магическую силу из присяги сверхъестественному существу. Служение подобным сущностям дает жрецам смысл жизни и поводы для борьбы. Вера в своих покровителей дает им возможность творить магию, которую они совершают с помощью обрядов и молитв.

Открытие традиции для жрецов связано с религиозными переживаниями. Они сталкиваются со знамениями во время странствий, преисполняются благодати при изучении священных писаний, или видят сны о собственной избранности. Первоначальный опыт ставит их на путь жреца и дает им силу, необходимую для продвижения интересов своих бессмертных покровителей.

Вся самость жреца строится вокруг веры. Она определяет поведение, дает цель и открывает традиции. Жрецы, посвященные Новому Богу, используют виды магии отличные от тех, кто следует учению Старой Веры. Для получения дополнительной информации о религиях, распространенных в Северном Уделе, см. **Главу 8**.

Обучение жреца

d6	Обучение
1	Ты был призван представлять интересы божества-покровителя.
2	Друид или ведьма посвятили тебя в свою веру.
3	Ты изучал священные писания, выучил священные обряды и был рукоположен в священники в религиозном учреждении.
4	Твои религиозные убеждения вознаградили тебя силой божеств, которым ты поклоняешься.
5	Ты заключил завет со своим божеством после того, как пережил странный сон или странную встречу в пустыне.
6	Сверхъестественное присутствие снизошло на тебя и действует через тебя, творя чудеса.

Религиозные традиции

Религия	Связанные традиции
Культ Нового Бога	Небесная, Жизнь, Теургия
Предки Цвергов	Бой, Земля, Жизнь
Старая Вера	Жизнь, Природа, Первобытная
Ведовство	Проклятья, Очарование, Жизнь

Уровень 1: Жрец

Атрибуты: увеличь два на 1.

Характеристики: Здоровье +4, Мощь +1

Языки и профессии: Ты либо читаешь на одном из известных тебе языков, либо добавляешь новый язык. Также добавь одну религиозную профессию.

Магия: Ты открываешь одну традицию, связанную с твоей религией (см. Религиозные традиции). Затем сделай два выбора. С каждым выбором ты либо открываешь другую традицию, либо изучаешь заклинание из уже известной.

Совместное Восстановление: Ты можешь действием исцелить урон, равный своему Исцелению. Затем выбери одно существо, кроме тебя, в пределах ближней дистанции. Цель также исцеляет урон, равный своему Исцелению. После того, как ты применишь этот талант, ты не сможешь использовать его снова до завершения отдыха.

Уровень 2: Жрец

Характеристики: Здоровье +4

Магия: Сделай два выбора. С каждым выбором ты либо открываешь традицию, связанную с твоей религией, либо изучаешь заклинание из уже известной.

Молитва: когда существо в пределах ближней дистанции от тебя совершает атаку или проверку, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы дать 1 преимущество к его броску.

Уровень 5: Жрец-эксперт

Характеристики: Здоровье +4, Мощь +1

Магия: Изучи заклинание из уже известной традиции.

Божественный Удар: когда ты используешь Молитву, чтобы дать существу 1 преимущество к атаке, его атаки оружием наносят 1d6 дополнительного урона.

Уровень 8: Жрец-мастер

Характеристики: Здоровье +4

Магия: Изучи заклинание из уже известной традиции.

Вдохновляющая Молитва: Когда ты используешь Молитву на существе, отличном от себя, ты совершаешь атаки и проверки с 1 преимуществом на 1 раунд.

Улучшенное Совместное Восстановление: Совместное Восстановление можно использовать дважды.

Маг

Маги стремятся достичь вершин магической силы. Если они будут следовать этому до конца, выбирая пути, дополняющие то, что они узнали, они войдут в число самых могущественных заклинателей мира.

Стремящиеся в маги должны сначала открыть для себя традицию магии, чтобы начать изучать заклинания. Открытие может быть случайным, в результате воздействия заклинания, попадания в область, наполненную магической энергией, или обнаружения силы внутри себя. Этому можно и научить. Древние магические заведения, волшебники, ведьмы и другие открывают традиции перспективным ученикам.

Открыв традицию, маг изучает самые основные заклинания. Все это готовит магов к процессу изучения все более и более мощных заклинаний.

Поскольку маги свободно выбирают свои традиции, они демонстрируют разнообразие способностей. Некоторые предпочитают разрушительную магию, изучая заклинания, которые позволяют им использовать стихийные силы ветра, дождя, огня и земли. Другие выбирают более тонкую магию, отдавая предпочтение очарованию, манипулирующему разумом других или иллюзиям для обмана и сокрытия. Маги также могут быть воплотителями, создавая монстров, сражающихся за них, или инженерами, собирающими слуг и машины из запчастей, найденных по пути.

Кроме возможностей, магия таит в себе и множество опасностей. Не один маг поддался искушению темной магии, увлекшись Запретным искусством, Некромантией или еще более худшими традициями. Такая магия почти всегда оскверняет мага, но тех, кто ищет ее силы, это редко волнует.

Обучение мага

d6	Обучение
1	Ты открыл для себя магию из книги или свитка.
2	Ты был седьмым сыном седьмого сына, родился под блуждающей звездой, или в твоих жилах течет кровь магического предка.
3	Ведьма или волшебник взяли тебя в ученики и научили основам магии в обмен на некоторый срок службы.
4	Ты учился в одном из высших магических заведений, возможно, в одном из Девяти Городов или в Башне Таинств, парящей в небе над Кайкресом, столицей Империи.
5	Ты заключил договор с потусторонней сущностью. Ты предложил свою душу, подарок или услугу в обмен на магические знания.
6	С тобой случился магический несчастный случай, например, ты выпил странное зелье или подвергся воздействию Тени Повелителя Демонов. Несчастный случай пробудил силу, скрывавшуюся внутри тебя.

Уровень 1: Маг

Атрибуты: Увеличь два на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты читаешь на всех языках, на которых говоришь. Кроме того, ты добавляешь одну ученую область знаний по своему выбору.
Магия: Ты открываешь одну традицию. Затем сделай три выбора. С каждым выбором ты либо открываешь другую традицию, либо изучаешь заклинание из уже известной.
Заговор: Открывая традицию, ты изучаешь дополнительное заклинание 0 ранга этой традиции.
Чувство Магии: Ты изучаешь описанное ниже заклинание Чувство Магии.

Чувство Магии **Маг, Бытовое, 0**
Область: Сфера радиусом 5 метров с центром в твоем пространстве.
Ты знаешь, есть ли в этой области какие-либо действующие магические эффекты, и из каких точек они исходят.

Уровень 2: Маг

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Сделай два выбора. С каждым выбором ты либо открываешь другую традицию, либо изучаешь заклинание из уже известной.
Восстановление Заклинаний: Ты можешь действием исцелить урон, равный своему Исцелению, и восстановить одно примененное заклинание, которое ты изучил. После того, как ты применишь этот талант, ты не сможешь использовать его снова до завершения отдыха.

Уровень 5: Маг-эксперт

Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.
Контрзаклятье: когда существо, которое ты видишь, атакует тебя заклинанием, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы противостоять ему. Нападающий совершает атаку с 1 помехой, а ты проходишь проверку на противостояние ей с 1 преимуществом.

Уровень 8: Маг-мастер

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.
Улучшенное Восстановление Заклинаний: при использовании восстановления заклинаний ты восстанавливаешь два применения вместо одного.

Плут

У плутов всегда есть козырь в рукаве. Используя удачу и умение, плуты обычно могут найти решение любых проблем. Их таланты проистекают из изобретательности, хитрости, обучения и, конечно же, удачи, что позволяет им адаптироваться к любой ситуации.

Хотя многие плуты имеют криминальное прошлое, не все они являются преступниками. К плутам относятся все, кто извлекает выгоду из обмана, они могут вписаться в любой слой общества. Одни — карманники на переполненных рынках и бандиты, грабящие караваны, другие — следователи, раскрывающие преступления, передовые наблюдатели, собирающие информацию для союзников, или агенты, выискивающие тайные заговоры.

Обучение плута

d6	Обучение
1	Твои приемы помогли тебе выжить на суровых улицах города или на краю цивилизации.
2	Ты вступил в гильдию воров или гильдию убийц и выучил свои приемы у мастеров гильдии.
3	Ты был следователем или стражником, развивая свой талант в борьбе с преступниками.
4	Ты изучал приемы, чтобы стать умелым преступником.
5	Ты тренировался с группой разведчиков, бандитов или повстанцев, живущих в глуши.
6	У тебя всегда был дар к уверткам, а тренировки его только улучшили.

Уровень 1: Плут

Атрибуты: увеличь два на 1.
Характеристики: Здоровье +3
Языки и профессии: Ты либо добавляешь один язык в список языков, на которых можешь говорить, либо добавляешь одну обычную, преступную или дикую профессию.
Проворное Восстановление: Ты можешь действием исцелить урон, равный своему Исцелению, а затем переместиться до половины Скорости, не провоцируя свободных атак. После того, как ты применишь этот талант, ты не сможешь использовать его снова до завершения отдыха.
Уловка: Один раз за раунд ты можешь совершить атаку или проверку с 1 преимуществом. Если ты, используя талант, атакуешь, то атака нанесет 1d6 дополнительного урона.

Уровень 2: Плут

Характеристики: Здоровье +3
Использование Возможности: Один раз за раунд, если результат атаки равен 20 или выше и превышает целевое число как минимум на 5, ты можешь сделать еще один ход в любой момент до конца раунда.
Плутовской Талант: Выбери плутовской талант из описанных ниже.

Уровень 5: Плут-эксперт

Характеристики: Здоровье +3
Грязные Приемы: Твои атаки наносят 1d6 дополнительного урона, когда ты совершаешь атаку с 1 преимуществом.
Плутовская Смекалка: Ты можешь использовать Уловку дважды за раунд.

Уровень 8: Плут-мастер

Характеристики: Здоровье +3
Плутовской Талант: Выбери плутовской талант из описанных ниже.

Плутовские таланты

Удар в спину: один раз за раунд, когда ты атакуешь обычным или быстрым оружием и совершаешь атаку минимум с 1 преимуществом, атака наносит 1d6 дополнительного урона. Если ты выберешь этот талант второй раз, дополнительный урон возрастет до 2d6.

Магия: увеличь Мощь на 1 и открой одну традицию. Затем сделай два выбора. С каждым выбором ты либо открываешь другую традицию, либо изучаешь заклинание из уже известной. Если ты выберешь этот талант во второй раз, увеличь Мощь на 1 и открой традицию или выучи одно заклинание.

Стычка: ты можешь использовать действие, чтобы переместиться до половины Скорости. Это перемещение не провоцирует свободных атак. Во время перемещения ты можешь совершить атаку. Ты совершаешь атаку с 1 помехой, но атака наносит 1d6 дополнительного урона. Если ты выберешь этот талант во второй раз, ты сможешь перемещаться на полную Скорость.

Отговорка: Ты можешь использовать действие, чтобы совершить атаку Интеллектом против Интеллекта одного существа в пределах ближней дистанции, которое может слышать и понимать тебя. При успехе цель становится *очарованной* на 1 раунд или пока ты ее не атакуешь. При провале цель становится невосприимчивой к твоей Отговорке до завершения отдыха. Если ты выберешь этот талант во второй раз, ты совершаешь атаку с 1 преимуществом и можешь воздействовать на существо, которое не понимает, что ты говоришь.

Угрозы: Ты можешь использовать действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы совершить атаку Интеллектом против Воли одного видящего и слышащего тебя существа в пределах ближней дистанции. При успехе цель *испугана* на 1 раунд. При провале цель становится невосприимчивой к твоим Угрозам до завершения отдыха. Если ты снова выберешь этот талант, твои атаки оружием будут наносить 1d6 дополнительного урона целям, *испуганным* таким образом.

Глава 10: Пути эксперта

Когда уровень твоей группы достигает 3, каждый выбирает путь эксперта. Пути, описанные в этой главе, представляют собой наиболее распространенные в Северном Уделе. Другие могут быть доступны на усмотрение мастера.

Пути экспертов собраны в четыре группы, напоминающие пути новичка. Каждая описывает направление, в котором ты можешь развиваться. Хотя путь новичка и может намекать на путь эксперта, например, жрецу — выбрать путь веры, ты можешь свободно выбирать любой путь, который тебе понравится, при условии, что этот выбор имеет смысл в контексте истории.

Развитие истории эксперта

Выбранный тобой путь эксперта связывает персонажа с историей и миром. Каждый путь включает в себя таблицу, в которой содержаться предполагаемые элементы истории, которые ты добавляешь в историю персонажа, чтобы объяснить, как он пошел по этому пути и как этот выбор может повлиять на его личность, внешний вид и поведение. Ты можешь выбрать любой вариант, который подходит твоему персонажу, бросить кубик, чтобы выбрать случайно, или придумать что-то соответствующее концепции персонажа.

Достоинства эксперта

Как и в случае с наследием и путем новичка, путь эксперта дает достоинства в зависимости от текущего уровня группы. Следуй инструкциям в описании пути и запиши все приобретенные таланты в лист персонажа, когда выбираешь путь эксперта. Когда уровень твоей группы достигнет 6 или 9, ты получишь дополнительные достоинства пути эксперта.

Выбор цели

У персонажей есть цели — то, что побуждает их продолжать обучение, рисковать и исследовать мир. Цель может быть чем-то туманным или конкретным, благородным или эгоистичным, добрым или злым. Если ты уже какое-то время играешь своим персонажем, ты должен иметь представление о том, что им движет, исходя из того, что до этого произошло в игре.

Придумай что-нибудь, чего твой персонаж хочет или надеется достичь, и отметь это где-нибудь на листе.

Если ты еще не знаешь, чего хочет персонаж, или если ты создаешь нового персонажа, чтобы присоединиться к новой или существующей группе на высоком уровне, ты можешь использовать следующую таблицу для вдохновения. Ты можешь выбрать цель или бросить d20.

Цели персонажа

d20	Хочу…
1	... заставить кого-то страдать.
2	... отомстить за зло, причиненное моим близким или мне.
3	... найти новую родину или вернуть старую.
4	... сокровище!
5	... замок, башню, корабль или другое имущество.
6	... привлечь преступника к ответственности.
7	... исследовать новую землю.
8	... уничтожить ужасное зло.
9	... чтобы меня помнили после того, как я покину этот мир.
10	... очистить свое имя от преступления, которого я не совершал. Или совершал.
11	... защитить землю и народ.
12	... политическую, магическую или военную силу.
13	... разгадать важную для меня загадку.
14	... найти конкретную реликвию.
15	... сокрушить своих врагов и увидеть их поверженными перед собой.
16	... превратить врага в друга.
17	... убить дракона или другое опасное существо.
18	... завоевать сердце того, кого я люблю.
19	... сделать что-то полезное миру.
20	... доказать всем, что я реально крут.

Достижение цели

Твоя цель должна быть твоей основной задачей на протяжении всего времени игры за персонажа-эксперта, твои поступки и решения должны приближать тебя к ее достижению. Чтобы это получилось, расскажи мастеру, чего ты хочешь достичь, и объясни причины, по которым ты выбрал эту цель. Чем больше деталей ты предложишь, тем легче мастеру будет вводить в приключения сюжетные повороты, которые позволят тебе достичь своей цели.

Хотя цель и мотивирует твоего персонажа, ты остаешься членом группы, состоящей из других персонажей с собственными целями. Ты и другие персонажи можете разделять одни и те же цели или преследовать разные. Ты можешь рассчитывать на помощь других персонажей в достижении своей цели, но и тебе следует посвятить время и усилия тому, чтобы помочь своим друзьям достичь их целей. Так что, если у вас у всех разные цели, ваши приключения могут привести к достижению одной или нескольких из них. Или, если вы все преследуете одну и ту же цель, вы можете провести несколько приключений для её достижения.

Выбор второго пути эксперта

Когда уровень твоей группы достигнет 7, ты можешь выбрать второй путь эксперта вместо пути мастера. Это позволит тебе развить вторую область специализации. Возможно, ты выбрал бойца, но обнаружил, что религиозный опыт персонажа склоняет его стать жрецом. Или ты мог обучаться на заклинателя, но решил дальше развивать свои боевые навыки, став следопытом. Если ты решил взять второй путь эксперта, это может быть любой из не выбранных ранее.

Таланты

Если второй путь дает талант, который у тебя уже есть, выбери один из следующих вариантов.

- Увеличь один атрибут на выбор на 1 и добавь одну профессию в список профессий.
- Открой традицию.
- Выучи одно заклинание.

Достоинства второго пути

На указанных уровнях ты получаешь следующие достоинства.

На уровне 7: ты получаешь достоинства уровня 3 второго пути эксперта.

На уровне 9: ты получаешь достоинства уровня 9 первого пути эксперта.

На уровне 10: ты получаешь достоинства уровня 6 второго пути эксперта.

Описание путей эксперта

Пути эксперта представлены в алфавитном порядке.

Пути веры

Путь	Описание
Друид	Преданные Старой Вере друиды изучают мистерии своего тайного общества, чтобы защитить землю и ее жителей.
Клирик	Клирики используют символы веры, чтобы изгнать и уничтожить врагов божьих.
Оракул	Сверхъестественные сущности входят в тела оракулов, чтобы дать им силу, мудрость и подсказки о будущем.
Паладин	Паладины используют свою веру, чтобы защитить невинных и одержать победу над тьмой.

Пути войны

Путь	Описание
Берсерк	В бою берсерки дают волю ярости, становясь безумными машинами смерти.
Боец	Бойцы тренируются, чтобы стать специалистами в определенном стиле боя.
Заклинатель	Заклинатели наполняют оружие магией, улучшая боевые способности.
Следопыт	Опытные охотники, следопыты знают, как найти, выследить и уничтожить свою добычу.

Пути магии

Путь	Описание
Изобретатель	Изобретатели создают магические устройства и слуг.
Ведьма	Ведьмы владеют силой старой магии, узнанной давным-давно у Дивного Народа.
Волшебник	Академики от магии, волшебники хранят свои знания в огромных фолиантах, называемых гримуарами.
Чародей	Чародеи используют невероятное количество магической энергии с большим риском для себя.

Пути обмана

Путь	Описание
Ассасин	Ассасины изучают искусство убийства.
Вор	Воры развивают полезные навыки, которые помогают им в реализации своих преступных замыслов.
Колдун	Похитители магии, колдуны учатся красть заклинания из умов других заклинателей.
Разведчик	Обладая навыками скрытности и наблюдения, разведчики собирают информацию для своих союзников.

Ассасин

Ассасины специализируются на убийствах. Они изучают любые способы отправить жертву в могилу, будь то шнур на шею, яд в бокал или заточка в почку. Ассасины избегают честных драк, предпочитая прятаться в тени, где выжидают идеального момента для удара. Они могут неделями или месяцами собирать информацию о жертве, изучаю способы обойти защиту, а затем наносят удар, когда жертва меньше всего ожидает.

Большинство ассасинов берет контракты на определенные цели. Ассасин может быть «вольным художником» или членом тайного общества профессиональных убийц, вроде Черной Руки. Для них убийства не больше, чем просто работа. И конечно, другие могут становиться на этот путь по множеству разных причин. Некоторые просто хладнокровные убийцы, шпионы или даже умелые снайперы. Немногие принадлежат к культам смерти, рассматривающим убийства, как молитвы зловещим силам, которым они служат.

Уровень 3: Ассасин

Атрибуты: Увеличь два на 1.

Характеристики: Восприятие +1, Здоровье +3

Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо обычную или преступную профессию.

Убийство: Когда *изумленное* существо или то, от которого ты скрыт, получает урон от твоей атаки, оно должно пройти проверку Силы. Цель получает 1 преимущество за каждый пункт Размера, на который тебя превосходит. При провале она получает урон, равный своему Здоровью.

Мастер Грима: Если у тебя есть маскировочный набор, ты можешь использовать действие, чтобы потратить применение набора и замаскироваться.

Быстрые Рефлексы: Ты можешь использовать спровоцированное действие в свой ход, чтобы скрыться или отступить.

История ассасина

d6	История
1	Ты присоединился к еретическому культу смерти и посвящаешь каждое убийство своему темному богу.
2	Ты профессионал. Ты берешь заказы на конкретных личностей. Возможно ты ограничиваешься заслужившими того мерзавцами. Или же нет, если плата достаточна.
3	Ты просто считаешь честный бой бессмысленным. Ты побеждаешь любой ценой, даже нанося удар из-за угла и подсыпая яд.
4	Ты вступил в Черную Руку, организацию убийц в Азуле, Городе Смерти. Там тебя научили убивать тихо и незаметно.
5	Ты погрузился в искусство убийства, чтобы потешить свои амбиции: истребить соперников, получить запретные силы, добиться внимания темного покровителя или улучшить свое положение.
6	Ты обучался ради выполнения щекотливых поручений своего покровителя. Ты убиваешь политических противников, критиков и прочих, выступивших против твоего нанимателя.

Уровень 6: Ассасин

Характеристики: Здоровье +3

Изготовление Яда: Ты можешь использовать действие и набор алхимика, чтобы изготовить дозу яда. Ты должен сосредотачиваться на протяжении 1 минуты, во время которой ты используешь набор и ингредиенты стоимостью 5 мп. После этого ты создаешь одну дозу яда (см. **главу 6**). Яд сохраняет убойность до завершения отдыха.

Уровень 9: Ассасин-мастер

Характеристики: Здоровье +3

Точка Зрения Убийцы: Ты можешь использовать действие в свой ход, выбрав одно существо, от которого ты скрыт, в пределах дальней дистанции. Пройди проверку Восприятия. При успехе ты на 1 минуту знаешь, куда лучше нанести удар. До окончания эффекта ты совершаешь атаки против цели с 1 преимуществом и наносишь 2d6 урона дополнительно.

Берсерк

Ярость, топливо сражающихся в гуще битвы, позволяет превозмогать боль и ранения, чтобы вернуть их дарителю вдвойне. Для берсерков ярость больше чем, просто чувство: это лютая тварь, вечно буйствующая внутри, пытаясь вырваться, вечно грызущая сдерживающую клетку самоконтроля. Так что, когда самообладание берсерка колеблется — хоть немного — весь гнев и ненависть вскипают, превращая воина в яростного убийцу, кровожадного мясника, желающего лишь уничтожить всех, выступивших против него. Преображающая сила берсеркерской ярости может происходить из множества источников. Многие просто пошли вразнос, увидев так много ужасов, что теперь срываются при малейшем поводе. Некоторые находят божественные или сверхъестественные причины для ярости; к примеру, цвергские берсерки верят, что в них вселяются духи предков. Другие могут быть одержимы духами или, что хуже, демонами, и когда они поддаются ярости, вселенец берет верх.

Уровень 3: Берсерк

Атрибуты: Увеличь два на 1.
Характеристики: Здоровье +6
Берсерк: Если ты не *устал*, то, получая урон, ты можешь впасть в ярость. Если ты впадаешь в ярость, ты получаешь все следующие достоинства и недостатки на 1 минуту или пока не станешь *бессознательным*.
• Ты получаешь бонус +10 к Здоровью.
• Ты не можешь быть *очарован*, *принужден*, *испуган*.
• Ты совершаешь атаки с 1 помехой.
• Твои атаки оружием наносят 2d6 урона дополнительно.
• Ты должен совершать быстрые ходы при любой возможности, и использовать действие в каждом ходу для атак, с разбега, если необходимо.

При окончании приступа ярости, ты устаешь на 1 минуту и должен пройти проверку Воли или получить 1 Безумия.

Необузданная Ярость: Если получение Безумие сводит тебя с ума, ты вместо этого впадаешь в ярость, даже если ты *устал*. Во время этого приступа персонажем управляет мастер. В конце каждого раунда мастер бросает d6. При 5+ приступ прекращается, а ты уменьшаешь значение Безумия на 1d6 + модификатор Воли (минимум 0). Затем ты *устаешь* на 1 минуту. Если ты уже *устал*, ты получаешь 1d6 урона.
Железная Шкура: Если ты не носишь среднюю или тяжелую броню, то получаешь бонус +1 к Защите.

История берсерка

d6	История
1	Ты одержим мелким демоном. Ты держишь его под контролем большую часть времени, но в битве он вырывается и перехватывает управление. Ты мог стать одержимым овладев демонической реликвией, сразившись с демоном или подвергнувшись странной магии.
2	Обилие боли, смерти и ужаса надломило твой разум, так что, оказавшись в стрессовой ситуации, ты срываешься, начиная убивать и крушить.
3	Дух, возможно, твоего предка, поселился в тебе и когда ты в опасности, управляет твоим телом, чтобы спасти тебя. У тебя остаются смутные воспоминания о времени, проведенном в ярости.
4	Тебе всегда не хватало терпения, но теперь ты совсем неуправляем. При любом вызове ты впадаешь в ярость, теряя всякие границы и свободу воли.
5	Ты обидел каргу, ведьму или другое могучее сверхъестественное создание, и был за это проклят. Теперь, когда ты сражаешься, проклятье обращает тебя в жестокого необузданного убийцу.
6	Ты надеешься воссесть за столом богов в посмертии, обретя славную гибель. В бою ты врубаешься в ряды врагов, закатывая глаза и пуская пену в ожидании желанного конца.

Уровень 6: Берсерк

Характеристики: Здоровье +6
Свирепый Гнев: Пока ты в ярости, ты получаешь бонус +2 к Скорости и атакуешь *испуганные* цели с 1 преимуществом.
Пугающий Гнев: Пока ты в ярости, каждое существо в пределах ближней дистанции, не являющееся членом твоей группы, должно пройти проверку Воли или стать *испуганным* на 1 раунд.

Уровень 9: Берсерк

Характеристики: Здоровье +6
Безрассудный Удар: При атаке оружием ближнего боя, ты можешь совершить атаку с 1 помехой, нанося 2d6 урона дополнительно при успехе.

Боец

Бойцы одни из величайших воинов, когда-либо ходивших по земле. Не имея себе равных в бою, они демонстрируют отменное мастерство в обращении с оружием и стойко переносят самые худшие условия боев. От закаленных наемников до остроглазых лучников, бойцом является всякий, посвящающий себя достижению мастерства в обращении с оружием и броней.

Бойцы лихо обращаются с любым оружием, но предпочитают выбирать определенный стиль. Некоторые предпочитают обстреливать врагов, держа дистанцию, в то время как другие с ревом врываются в гущу битвы, методично кромсая врагов топором и мечом, вздымая в воздух потоки крови и отсеченные конечности.

Уровень 3: Боец

Атрибуты: Увеличь два на 1.
Характеристики: Здоровье +5
Языки и профессии: Ты добавляешь язык или профессию.
Бой Чем Угодно: Если ты атакуешь оружием или импровизированным оружием, чей урон меньше 1d6, урон считается равным 1d6. В дополнение, когда ты атакуешь оружием или импровизированным оружием, ты совершаешь атаку с 1 преимуществом. Наконец, твоя Сила считается на 2 выше при учитывании требований брони и оружия.
Бойцовый талант: Выбери бойцовый талант из описанных ниже.

Уровень 6: Боец

Характеристики: Здоровье +5
Прочность: Когда ты исцеляешь урон, равный Исцелению, Исцеление равно трети Здоровья.
Бойцовый талант: Выбери бойцовый талант из описанных ниже.

Уровень 9: Боец-мастер

Характеристики: Защита +1, Здоровье +5
Бойцовская Решимость: Ты проходишь проверки при сопротивлении атакам с 1 преимуществом.
Оружейное Мастерство: Если при атаке оружием результат на d20 9 или ниже, ты можешь перебросить. Ты должен использовать второй результат, даже если он 9 или ниже.

История бойца

d6	История
1	Ты свернул с прежнего пути, чтобы улучшать боевые возможности и владение оружием.
2	Ты ветеран множества битв и путь бойца лишь продолжение твоего образа жизни.
3	После нескольких почти-поражений, ты решил отточить свои навыки, чтобы пережить грядущие битвы.
4	Ты нашел мастера, обучившего тебя, улучшившего твои умения и создать новые приемы.
5	Ты потерял веру — в бога, народ, семью или даже в себя. Теперь ты ищешь новый путь, свободный от старых обязательств, и определяешь свою судьбу сам.
6	Ты погрузился в тренировки, твердо зная, что станешь величайшим воином из когда-либо живших.

Бойцовые таланты

Бой с Двумя Оружиями: Когда ты атакуешь двумя оружиями, ты уменьшаешь количество помех к атаке на 2.
Удар Древком: Когда ты атакуешь алебардой или посохом, ты можешь использовать спровоцированное действие для атаки другим концом оружия. Атака совершается с 1 помехой и наносит 1d6 урона.
Мощный Удар: Когда ты атакуешь тяжелым оружием, ты можешь совершить атаку с 1 помехой, нанося 2d6 урона дополнительно.
Точный Удар: Когда ты атакуешь быстрым оружием, ты можешь совершить атаку против Ловкости цели вместо Защиты.
Удар Щитом: Когда ты успешно атакуешь щитом, ты наносишь удар и совершаешь атаки против этой цели с 2 преимуществами до конца следующего раунда.
Быстрая Перезарядка: Ты можешь использовать спровоцированное действие в свой ход, чтобы перезарядить оружие со свойством «перезарядка».
Быстрый Выстрел: Когда ты атакуешь стрелковым оружием без свойства «перезарядка», ты можешь использовать спровоцированное действие для атаки тем же оружием.

Ты совершаешь вторую атаку с 1 помехой.

Ведьма

Ведовство старо, как само человечество. Беря свое начало в магии фей, ведовство является первой попыткой понять и приручить магию. Старинные деятели сочетали попытки подчинить магию с религиозными обрядами, и эта смесь дожила до наших дней.

Ведьмы управляют огромной магической мощью посредством религиозных обычаев и церемоний, пришедших из глубины веков. Ведьмы, начинавшие жрецами, полагают свое искусство выражением веры, в то время как бывшим магам свойственен более научный подход.

Ведьмы одеваются своеобразно. И мужчины, и женщины предпочитают темные домотканые одежды, плащи, крепкие башмаки, и высокие островерхие шляпы.

Уровень 3: Ведьма

Атрибуты: Увеличь два на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь один язык, добавляешь одну академическую область знаний либо добавляешь одну обычную или дикую профессию.
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание
Совет: Когда существо, слышащее и понимающее тебя, должно пройти проверку, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы предложить ему совет. Существо проходит проверку с 2 преимуществами.
Ведьмовской Огонь: Ты изучаешь заклинание Ведьмовской Огонь, описанное ниже.

Ведьмовской Огонь **Ведьма, Боевое, 1**
Длительность: Сосредоточение, до 1 минуты

На время действия ты становишься невидимым, а в точке в пределах досягаемости возникает шар зеленого пламени. При окончании эффекта, ты телепортируешься в открытое пространство на свой выбор в пределах 1 метра от шара.

При сотворении заклинания, и при каждом использовании действия для сосредоточения на нём, ты можешь передвинуть пламенный шар до 10 метров и атаковать одно существо в пределах 1 метра от него. Соверши атаку Интеллектом или Волей против Ловкости цели. При успехе цель получает 2d6 урона.
Атака 20+: Цель получает 1d6 урона дополнительно.

История ведьмы

d6	История
1	Ты встречался с ведьмой и узнал от своей любовницы основы ведовства.
2	Кто-то из родителей занимался ведовством и ты знаком с ним с детства. Ты решил идти по стопам предков.
3	Показав неплохие задатки, ты был приглашен в ковен и узнал там тайны их веры.
4	Ведовство дает тебе силы помогать другим, направлять их и предостерегать от глупых решений.
5	Ты украл Книгу Теней, наполненную знаниями о ведовстве, у злой ведьмы и вычитал на её запятнанных кровью, исчерканных проклятьями страницах секреты ремесла.
6	Обида ожесточила тебя и привела на темную сторону ведовства. Ты учил проклятья, Запретную магию и прочее гнусное колдовство на погибель врагам.

Уровень 6: Ведьма

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.
Летучая Метла: Ты можешь, используя действие, коснуться метлы и потратить применение заклинания. Ты наделяешь метлу магией на количество часов, равное Мощи плюс ранг потраченного заклинания. До окончания эффекта, пока ты сидишь на метловище, ты можешь перемещаться полетом. Ты можешь перевозить одного и более пассажиров, чей общий размер не превышает 1.

Уровень 9: Ведьма-мастер

Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.
Длительная Связь: Ты можешь, используя действие, установить связь с одним существом в пределах ближней дистанции, видящим и слышащим тебя. Если цель согласна, вы становитесь связаны до смерти одного из вас или нового использования таланта.

До окончания эффекта, вы проходите проверки Восприятия с 1 преимуществом, пока вы в пределах средней дистанции друг от друга. Когда один исцеляет урон, второй исцеляет половину, если вы в пределах средней дистанции друг от друга.

Наконец, ты можешь, используя действие, проявить изображение цели на видимой тебе отражающей поверхности в пределах ближней дистанции и удерживать его, пока сосредотачиваешься. Изображение показывает цель и область в пределах ближней дистанции от нее.

Волшебник

Наиболее ученые из всех заклинателей, волшебники сопоставляют магию с наукой, веря, что энергетическое поле, окружающее мир, подчиняется четким законам и принципам. Только тщательное изучение и постоянная практика позволяют надеяться на достижение настоящего мастерства. Поэтому волшебники проводят годы, разбирая записи предшественников, экспериментируя со странными заклинаниями, охотясь за утраченными реликвиями и собирая странные ингредиенты, которые, по их мнению, откроют новые области знаний и новые магические эффекты. Большинство волшебников полагает трудности изучения магии справедливой ценой за возможность стать величайшим героем или злодеем.

Волшебники записывают свои исследования и открытия в «гримуар», чрезмерно большую книгу, чей размер позволяет вместить все тайные знания, доступные им. Именно по этим огромным книгам можно опознать волшебника, поскольку никто из них не выходит из дому без одного или более из этих увесистых томов. Собирая все больше и больше знаний, волшебники должны создавать дополнительные гримуары, наполняя свои библиотеки бесчисленным множеством непредставимо ценных и могущественных книг.

Уровень 3: Волшебник

Атрибуты: Увеличь два на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты либо добавляешь один язык, либо добавляешь одну ученую область знаний.
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание
Гримуар: Ты получаешь фолиант, наполненный знаниями о магии. Он дает 1 преимущество к проверкам Интеллекта при попытке вспомнить информацию о магии. В дополнение, книга содержит заклинания, найденные тобой в странствиях.

В гримуаре содержаться три заклинания доступного тебе ранга. Заклинания могут относиться к любой традиции, даже еще не открытой, но должны быть не ниже ранга 1. С точки зрения получения Скверны от изучения определенных заклинаний, включение заклинания в гримуар считается изучением. Наконец, если ты изучаешь заклинание, находящееся в гримуаре, ты можешь добавить в гримуар другое заклинание ранга (минимум 1), которое ты можешь выучить и сотворить.

Ты можешь создать дополнительные гримуары, чтобы хранить больше заклинаний или заменить потерянный. Чтобы создать гримуар, ты должен потратить 48 часов на создание книги, используя экзотические материалы на 5 зк. Когда ты закончишь, ты можешь вписать в него три заклинания доступного ранга.

Справочник по Магии: Если ты держишь гримуар в руках, ты можешь сотворить заклинание из него, расходуя применение изученного того же ранга или выше.

История волшебника

d6	История
1	Ты начал обучение в религиозных кругах. Возможно, ты был учеником ведьмы или послушником при храме Нового Бога. Ты рано понял, что магия привлекает тебя сильнее веры, и это разожгло в тебе страсть к познанию и могуществу.
2	Твой научный подход к магии позволяет тебе легко проводить исследования и изучать новые заклинания.
3	У тебя острый ум и врожденное понимание принципов работы магии. Возможно, ты и запоздал с началом обучения, но смекалка и природный талант сильно его упрощают.
4	Ты всегда намеревался стать волшебником, и твой успех отражает твое преданность овладению магией и понимание её множества форм.
5	Ты урожденный ученый, а магия – просто еще один предмет изучения. Ты стал волшебником, чтобы лучше понять механизм её работы.
6	Ты вступил в ряды Волшебников Башни Таинств, знаменитого магического учреждения, парящего над столицей Империи. Будучи членом этой могущественной организации, ты одеваешься в одноцветные одежды, любого цвета на твой выбор (кроме белого, положенного Архимагу).

Уровень 6: Волшебник

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.
Искусность в Заклинаниях: Увеличь на 1 количество применений всех изученных заклинаний ранга 0 и 1.

Уровень 9: Волшебник-мастер

Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.
Мастерство в Заклинаниях: Ты достигаешь мастерства в искусстве магии, выражающегося 6 очками заклинаний. При сотворении заклинания, ты можешь потратить количество очков заклинаний, равное рангу заклинания (минимум 1 очко), чтобы сотворить заклинание без расходования применений или сотворить заклинание, чьи применения иссякли. Ты восстанавливаешь все очки заклинаний после завершения отдыха.

Вор

Воры живут, прибирая к рукам чужое добро. И конечно, у них есть навыки, позволяющие при этом не попадаться. Они ловко прячут мелочь в рукавах, обчищают карманы, столкнувшись на улице, вскрывают замки, снимают ловушки и пробираются туда, куда их обычно не пускают. Хотя многие воры крадут из нужды или жадности, некоторые исследуют гробницы, обшаривают руины в поисках потерянных реликвий или выслеживают коллег по ремеслу, доставляя их на суд.

Уровень 3: Вор

Атрибуты: Увеличь два на 1.
Характеристики: Восприятие +1, Здоровье +3
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо обычную или преступную профессию.
Быстрые Рефлексы: Ты можешь использовать спровоцированное действие в свой ход, чтобы скрыться или отступить.
Воровской Талант: Выбери два воровских таланта из описанных ниже.

Уровень 6: Вор

Характеристики: Восприятие +1, Здоровье +3
Уклонение: Ты можешь использовать действие или спровоцированное действие в свой ход, выбрав одно видимое тебе существо в пределах ближней дистанции. До конца раунда, цель совершает атаки против тебя с 1 помехой, а ты проходишь проверки при сопротивлении ее атакам с 1 преимуществом.
Воровской Талант: Выбери воровской талант из описанных ниже.

Уровень 9: Вор-мастер

Характеристики: Здоровье +3
Приспособленец: Когда существо в пределах досягаемости получает урон от атаки, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы атаковать его.
Воровской Талант: Выбери воровской талант из описанных ниже.

История вора

d6	История
1	Ты крадешь редкие древности, особенно предметы культа. Твои кражи гарантируют, что предметы силы пребудут в правильных руках.
2	Ты присоединился к гильдии воров, промышляющей в крупном городе. Ты отстегиваешь в общак, а взамен получаешь жилье, тренировки и крышу.
3	Ты отсидел и обучился основам воровства у сокамерника.
4	Ты никогда не забывал навыки, позволившие тебе пережить детство, и нашел их весьма полезными в набивании карманов краденными монетами.
5	Твои навыки фокусника помогают тебе в преступных намерениях. Возможно, ты владеешь настоящей магией или это просто ловкость рук.
6	Как у взломщика, у тебя не было другого выбора и выученные тобой навыки отражают твой профессиональный рост.

Воровские Таланты

Мастер Побега: Если ты в *захвате*, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы освободиться.

Будучи связанным или закованным в кандалы, Ты можешь использовать действие, чтобы попытаться освободиться. Ты должен сосредотачиваться в течение 1 минуты. После этого пройди проверку Ловкости. При успехе ты освобождаешься. При провале путы затягиваются, и ты не можешь освободиться, пока тебе не помогут.

Сокрытие в Тенях: Ты можешь попытаться скрыться, находясь в области, по крайней мере, частично застланной тенями, даже если тебя видят.
Острые Чувства: Ты проходишь все проверки Восприятия с 1 преимуществом.
Тихий Шаг: Ты проходишь проверки при попытке красться с 2 преимуществами.
Острые Чувства: Если у тебя есть отмычки, ты можешь использовать действие, чтобы открыть один замок в пределах досягаемости. Если мастер требует проверки, ты проходишь ее с 1 преимуществом.
Карманная Кража: Ты можешь использовать действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы изъять предмет у существа в пределах досягаемости. Предмет должен помещаться в одну руку и находиться на теле существа, но не в руках (или похожих конечностях). Если ты видишь предмет, ты можешь его изъять. Если нет, потому что шаришь по кошельку или сумке, то это остается на усмотрение мастера.
Подъем на Стену: Ты игнорируешь эффект пересеченной местности при лазании и проходишь проверки с 1 преимуществом.
Ощущение Ловушек: Когда ты ищешь ловушки или сопротивляешься их эффектам, ты проходишь проверки с 1 преимуществом.

Друид

Друиды принадлежат к Старой Вере, одной из древнейших религий Империи. Это религия, чьи истоки окутаны тайной, восходя к первым людям, населявшим эти земли, почитает мрачных, зачастую жестоких богов и наполнена странными обычаями. Друиды считают себя другом каждому, живущему в глуши или у ее границ, но хранят секреты своей религии, делясь ими только с тем, кто пройдет обряды, открывающие путь в их загадочное сообщество.

Многие друиды используют Природную и Первобытную магию, хотя некоторые изучают стихийные традиции или связанные с феями, например, Очарование и Иллюзии. Хотя друиды и почитают всех старых богов, некоторые посвящают себя одному или двум конкретным. Наиболее часто в покровители выбирают Рогатого Царя, Лунную Деву и Королеву Лета.

Друиды считают себя, прежде всего, защитниками природы. Они защищают заповедные леса, непотревоженные дебри и места, не тронутые цивилизацией. Они работают с поселенцами и первопроходцами, помогая им справиться с опасностями рубежа и внушая им уважать землю и ее дары. Друиды могут защищать отдельные места, отмеченные стоячими камнями, или путешествовать по миру, помогая нуждающимся.

Уровень 3: Друид

Атрибуты: Увеличь два на 1.
Характеристики: Здоровье +4, Мощь +1
Языки и профессии: Ты либо добавляешь один язык, либо добавляешь религиозную или дикую профессию.
Магия: Ты открываешь Жизнь, Природу или Первобытную традицию или изучаешь одно заклинание из этих традиций.
Мистерии Друидов: В процессе посвящения ты изучил древние секреты друидов. Ты можешь все нижеследующее:

- Опознать любое увиденное растение или животное.
- Узнать, пригодны ли в пищу наблюдаемые вода и еда.
- Точно предсказать погоду на ближайшие 24 часа, если ты вне помещения и видишь небо.
- Двигаться на полной Скорости по пересеченной местности, созданной природой.
- Оставлять следы, двигаясь по природной поверхности, на свое усмотрение.

История друида

d6	История
1	Ты обратился в Старую Веру и много лет жил на краю диких лесов, ухаживая за скотом, охотясь для развлечения или обрабатывая землю. Своей преданностью природе ты заслужил место среди друидов.
2	Ты был послушником Старой Веры, изучая старые пути и народные обычаи. Ты прошел обряд перехода и был посвящен в защитники земли.
3	Ты подружился с феей, научившей тебя старым путям и обычаям.
4	Долгие годы ты чувствовал связь с землей, длившуюся всю твою жизнь. Ты уговорил друидов научить тебя заботиться о земле и защищать ее.
5	Зверолюды ворвались в твой край, убивая и сжигая все на своем пути. Увидев творимое ими, ты поклялся пред ликом старых богов отомстить.
6	Ты принадлежишь к мелкой секте, почитающей одного из старых богов, вроде Королевы Лета или Зимнего Старика. Ты стал друидом, чтобы верней служить своему богу.

Уровень 6: Друид

Характеристики: Здоровье +4
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Зеленый Путь: Один раз за раунд, во время перемещения, ты можешь войти в пространство, занятое живым деревом и немедленно выйти из пространства, занятого деревом в пределах средней дистанции от того, в которое вошел. Ты можешь выйти из того же дерева, в которое вошел, переместившись в свободное пространство.

Уровень 9: Друид-мастер

Характеристики: Здоровье +4, Мощь +1
Магия: Ты изучаешь одно заклинание
Сопротивление Стихиям: Ты никогда не *устаешь* от условий окружающей среды. Ты получаешь половину урона от холода, молнии, грома и огня.

Заклинатель

Чтобы уравнять шансы с вооруженными железом троллями, феи разработали искусство зачарования, метод, позволявший им направить магическую энергию в оружие. Вооруженные бронзовыми мечами, окутанными потусторонним пламенем, и луками, пускающими неотвратимые стрелы, заклинатели прорывались сквозь вражеские порядки, отбрасывая или вырезая под корень их чудовищных тварей. В конечном итоге зачарование стало одним из важнейших компонентов победы над ненавистными троллями и их неописуемыми армиями. В последующие века феи ревностно хранили секреты зачарования, чтобы их магию не использовали против них. Неизвестно, нашлась ли какая-то беспринципная фея или другие открыли способ самостоятельно, но постепенно традиция зачарования стала известна почти всем народам Рула.

В основе зачарования лежит единственное заклинание, то самое, что позволяет заклинателям наделять оружие магической энергией, связывая его с собой и увеличивая его смертоносность. Заклинатели могут призвать зачарованное оружие к себе, воссоздать его из обломков и использовать как волшебный инструмент при сотворении других заклинаний. Со временем заклинатели учатся проводить сквозь оружие еще больше магии, становясь действительно грозными противниками.

История заклинателя

d6	История
1	Ты украл зачарованное оружие и владел им достаточно, чтобы понять, как работает заклинание.
2	Потоки магии сотворенного заклинания наделили оружие силой, открыв тебе способ зачарования оружия.
3	Ты уговорил волшебника или ведьму открыть тебе тайны зачарования. Пользуясь этим знанием, ты изучил другие заклинания, улучшив свои боевые навыки.
4	Ты служил или служишь могущественному магу, который научил тебя этому пути.
5	Боги, которым ты служишь, даровали тебе знания об этом заклинании, чтобы помочь тебе в твоей миссии.
6	Твоя врожденная склонность к магии проявилась в способности усиливать оружие.

Уровень 3: Заклинатель

Атрибуты: Увеличь два на 1.
Характеристики: Здоровье +3, Мощь +1
Магия: Ты открываешь новую традицию или изучаешь одно заклинание из уже известной. В дополнение ты изучаешь заклинание *Зачарования Оружия*, описанное далее.

Зачарование Оружия **Заклинатель, Бытовое, 0**

Ты касаешься оружия в пределах досягаемости, наделяя его магической силой на 4 часа. До окончания эффекта, оружие получает следующие достоинства.
• Оружие считается волшебным инструментом.
• Оружие дает 1 преимущество на атаки им.
• Если оружие в пределах 1,5 километров от тебя, ты можешь использовать действие, чтобы телепортировать его в руки или к ногам, если руки заняты.
• Ты можешь использовать действие, чтобы коснувшись оружия, удалить с него весь урон, даже если оружие уничтожено, лишь бы у тебя остался хоть кусок.
Размен: Ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы потратить применение этого заклинания. До конца раунда твои атаки оружием наносят дополнительный урон, равный Мощи.

Уровень 6: Заклинатель

Характеристики: Здоровье +3
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.
Вливание Силы: Ты можешь использовать действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы вложить больше силы в зачарованное оружие. Ты касаешься оружия, расходуя применение заклинания ранга 1 или выше. На 1 минуту, потустороннее пламя окутывает оружие, освещая область на 10 метров вокруг. Пока пламя пылает, атаки этим оружием наносят 1d6 урона дополнительно.

Уровень 9: Заклинатель -мастер

Характеристики: Здоровье +3, Мощь +1
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.
Волшебное Оружие: Когда ты атакуешь зачарованным оружием, ты совершаешь атаку с 1 преимуществом, и атака наносит 1d6 урона дополнительно.

Изобретатель

Изобретатели расширяют пределы магических исследований, сплавляя науку и магию во что-то совершенно новое. Большинство изобретателей начинает магами или инженерами, хотя любой со склонностью к созданию механических чудес может следовать этим путем. Изобретатели используют магию, собирая из кусков снаряжения разные полезные устройства, от брони до оружия, бомб и простых инструментов. В конце концов, они учатся вкладывать в свои устройства заклинания, наделяя их еще большей силой.

Уровень 3: Изобретатель

Атрибуты: Увеличь два на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь один язык, либо добавляешь одну ученую область знаний.
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание
Сумка Изобретателя: У тебя есть сумка с деталями, используемыми для производства нужного снаряжения. Количество деталей измеряется в золотых кронах, хотя они ничего не стоят для любого, кроме тебя и других изобретателей. Стоимость деталей в зк равна удвоенному уровню группы.

Ты можешь использовать действие, чтобы начать собирать детали из сумки в доспех, оружие, боеприпасы или механизм, расходуя запчасти на сумму, равную цене предмета. Производство занимает 1 минуту, во время которой ты должен сосредотачиваться и использовать набор инструментов. По завершении, ты получаешь предмет, который остается до завершения отдыха, после чего рассыпается обратно на детали.

Когда ты завершаешь отдых, запчасти в Сумке Изобретателя восстанавливаются до своего обычного максимума в зк.

Если ты потеряешь Сумку Изобретателя, ты можешь создать замену. За это придется отдать количество золотых крон, равное уровню группы. Ты можешь владеть только одной Сумкой Изобретателя одновременно.

Уровень 6: Изобретатель

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.
Резервное Заклинание: Ты можешь, используя действие, коснуться одного предмета, созданного тобой из Сумки Изобретателя. Если ты сосредотачиваешься в течение 1 минуты, поддерживая контакт с целью, ты можешь потратить применение заклинания и вложить применение этого заклинания в предмет. Заклинание остается в предмете, пока ты не завершишь отдых или пока не будет применено. Любое существо, держащее предмет, может использовать действие, чтобы потратить применение из него и сотворить заклинание, независимо от значения его Мощи.

История изобретателя

d6	История
1	Ты обратился к магии, чтобы создавать оружие и броню, которые помогли бы тебе и твоим спутникам сражаться с врагами
2	Ты получил допуск в Гильдию Изобретателей в вольном городе Лидж и прошел там обучение.
3	Ты украл сумку запасных частей у изобретателя и обнаружил в себе талант создавать полезные устройства, собирая детали вместе.
4	ТЫ нашел сложное магомеханическое устройство. После долгого изучения ты начал эксперименты с производством собственных устройств.
5	Ты присоединился к еретическому культу, посвященному Шестереночному Богу, механическому божеству, которому поклоняются некоторые автоматоны.
6	Ты открыл методы изобретателей случайно. Ты проводил совершенно другой эксперимент, когда инструменты внезапно и необъяснимо собрались в новую полезную штуку.

Уровень 9: Изобретатель

Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.
Механические Слуги: Ты можешь использовать действие, чтобы создать одного или больше малых конструктов, используя детали из Сумки Изобретателя. За каждую зк потраченных материалов, в свободном пространстве в пределах ближней дистанции от тебя возникает *принужденный* малый конструкт. Ты можешь дать черту «летун» любому количеству конструктов, потратив по 1 зк из сумки дополнительно за каждого. Конструкты остаются до тех пор, пока не будут уничтожены или пока ты не завершишь отдых. После этого механические слуги рассыпаются на детали.

Клирик

Клирики защищают интересы богов в мире смертных, а смертные посредством них обращаются к богам. Клирики носят символы богов, олицетворяющие их службу и направляющие силу их бессмертных покровителей в заклинания. Хотя некоторые и считают, что материал символа на что-то влияет, то есть, что серебряный символ чем-то сильнее деревянного, на самом деле важна лишь вера обладателя.

Из всех религий в Империи и за ее пределами, Культ Нового Бога порождает больше всего клириков. Клирики в нем служат духовными вождями, хранителями древних писаний, и проповедниками учения. Клирики могут быть и воинственными, облаченными в доспехи и вооруженными. Они также прикрепляют к броне пергаментные свитки, что несут священные письмена и молитвы, хранящие их в вечной битве против тьмы Повелителя Демонов.

У других религий тоже есть клирики. Среди орков, к примеру, клирики говорят голосом Гримнира Одноглазого, седого бога йотунов, из которых сделали орков. Лишь Старая Вера не порождает клириков, поскольку ее последователи идут другим путем.

Уровень 3: Клирик

Атрибуты: Увеличь два на 1.
Характеристики: Здоровье +4, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь один язык, либо добавляешь одну ученую область знаний, либо добавляешь одну религиозную профессию.
Магия: Ты открываешь традицию, связанную с твоей религией, как показано в таблице Религиозных традиций в **главе 3**, либо изучаешь одно заклинание.
Убежденность: Ты проходишь проверку Воли с 1 преимуществом при сопротивлении эффектам черт «пугающий» и «ужасающий» (см. **главу 10**).
Символ Веры: Выбери уже открытую и связанную с твоей религией традицию магии. Когда ты сотворяешь боевое заклинание этой традиции, нося святой символ, ты совершаешь атаку с 1 преимуществом, а существа, противостоящие атаке, проходят проверку с 1 помехой.

История клирика

d6	История
1	Ты пришел к вере, обнаружив потерянную или украденную реликвию твоей новой религии. Дорога праведности, выбранная тобой, дает тебе силы для служения богу или богам.
2	Ты пострадал от рук нежити. Возможно, ты видел, как твою любимую поднял некромант, был укушен вампиров или бежал от наводнившей твой дом орды зомби. Теперь ты служишь богу, искореняя немертвую заразу с лица земли.
3	Ты посвятил свою жизнь служению делу веры. Ты святой воитель, поборник веры, ведущий поход против ее врагов.
4	Ты вступил в Инквизицию, чтобы искоренять скверну в рядах церкви. Ты обличаешь еретиков и низвергаешь демонопоклонников.
5	Ты заключил договор с высшими силами и теперь осуществляешь волю божью в смертном мире.
6	Ты лично наблюдал бесчинства демонов. Возможно, ты или кто-то из близких тебе был одержим, или ты пережил нападение демона. Ты поклялся сражаться со скверной Повелителя Демонов и отправлять его слуг обратно в вечную тьму, их породившую.

Уровень 6: Клирик

Характеристики: Здоровье +4
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Устроженный Символ: Когда ты сотворяешь заклинание традиции, выбранной для Символа Веры, наносящее или исцеляющее урон, заклинание наносит или исцеляет 1d6 урона дополнительно.

Уровень 9: Клирик-мастер

Характеристики: Здоровье +4, Мощь +1
Магия: Ты изучаешь одно заклинание
Божественная Мощь: Достоинства от Символа Веры применяются к боевым заклинаниям любой ассоциированной традиции.

Колдун

Колдунов, называемых некоторыми клятвопреступниками, волшебники считают самыми презренными из всех, владеющих магией, потому что они обретают свою силу недостойными средствами. Вместо того, чтобы изучать древние тексты или посвящать жизнь богам, колдуны крадут свою магию откуда могут, будь то ужасающие представители преисподней, или из умов соперничающих заклинателей. Имея подходящие таланты и техники, колдуны берут любые желаемые силы у кого пожелают.

Большинство колдунов происходит из тех, кто хотя бы по верхам нахватался знаний о магии. Среди них есть бывшие или неудавшиеся маги, расстриженные жрецы или даже плуты, захотевшие выучить пару новых трюков. Кем бы они ни были, они ищут магических знаний в ужасающих местах, заключая сделки с дьяволами, феями и другими тварями, дарующими им то, чего они жаждут. Хоть это и не входит в договор, колдуны постепенно учатся красть заклинания у других напрямую. Все, что им нужно, это увидеть сотворение заклинания, и они могут поймать его на лету, заставив исходное заклинание развеяться и получив возможность сотворить его самостоятельно.

Уровень 3: Колдун

Атрибуты: Увеличь два на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо преступную профессию.
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.
Кража Заклинания: Когда существо в пределах средней дистанции сотворяет заклинание, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы попытаться его украсть. Соверши атаку Интеллектом против Интеллекта цели. При успехе заклинание не срабатывает. Если твоей Мощи достаточно для сотворения заклинания, ты получаешь одно его применение. Применение остается до использования или до завершения отдыха, после чего исчезает из памяти. Использовав талант, ты больше не можешь его применить до завершения отдыха.
Стирание: Получив урон, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы стать невидимым на 1 раунд или пока не атакуешь. Если у тебя есть применение заклинания, полученное Кражей Заклинания, ты можешь потратить его, чтобы оставаться невидимым на 1 минуту.

История колдуна

d6	История
1	Ты заключил договор с дьяволом, предложив темной фее душу в обмен на секреты волшебства. Ты достиг пределов договора и теперь крадешь заклинания у других.
2	Ты нашел странную статуэтку и прикипел к ней, ставя на ночь в изголовье. Статуэтка нашептывает тебе во сне тайны искусства кражи заклинаний.
3	Ты научился красть заклинания из чужих умов, поступив в магическую школу, и был исключен, когда это выяснилось.
4	Ты испортил отношения с могучим чародеем. Ты изучил методику колдунов, чтобы иметь козырь в рукаве, когда он придет за тобой.
5	Ты чувствовал удары заклинаний слишком часто и решил найти защиту от магии. Кража заклинаний и отправление их обратно научат твоих врагов использовать магию мудрее.
6	Ты хотел получить магическую силу, но тебе не хватало упорства. Ты выучил достаточно, чтобы красть заклинания у других и присваивать их магию.

Уровень 6: Колдун

Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.
Бельмо Судьбы: Заклинания Предвидения не воспринимают тебя.
Умелый Вор Заклинаний: Ты можешь использовать Кражу Заклинания дважды.

Уровень 9: Колдун-мастер

Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.
Мастер-вор Заклинаний: Ты можешь использовать Кражу Заклинания трижды. К тому же, всегда присваиваешь целевое заклинание и можешь сотворить его, вне зависимости от твоей Мощи.
Незримый Побег: Когда ты используешь Стирание, ты также можешь телепортироваться в свободное пространство в пределах ближней дистанции.

Оракул

Оракулы устанавливают особую связь со сверхъестественными сущностями, давая им возможность поселяться в собственном теле, чтобы получить толику их силы и мудрости. Возможно, это боги, как верят многие оракулы, или же духи, души мертвых или еще кто-то. Независимо от их истинной природы, каждое вселение напрягает разум, со временем подтачивая рассудок.

В муках своей одержимости оракулы являют внешние признаки сущностей, обитающих в их теле. Проявления зависят от сущности. Божественная одержимость дает священные письмена на коже или язык пламени, горящий над головой. Более зловещие сущности заставляют тени колебаться, отращивают рога на голове или наполняют воздух гнусной вонью. Неважно, как выглядят эти знаки, они показывают, что нечто древнее и могущественное обитает сейчас в теле оракула.

Уровень 3: Оракул

Атрибуты: Увеличь два на 1.
Характеристики: Здоровье +3, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь один язык, либо профессию.
Магия: Ты открываешь традицию, связанную с твоей религией, как показано в таблице Религиозных традиций в **главе 3**, либо изучаешь одно заклинание.
Божественное Исступление: Ты можешь использовать действие, войдя в состояние божественного исступления, длящееся 1 минуту. На все время действия ты получаешь следующие достоинства:

- Ты получаешь бонус +10 к Здоровью.
- Ты не можешь быть *очарован*, *принужден*, *испуган*.
- Ты не получаешь Безумие.
- Ты совершаешь атаки и проверки Воли, Интеллекта и Восприятия с 1 преимуществом.

При окончании эффекта ты должен пройти проверку Воли или получить 1 Безумия.

Ты можешь использовать этот талант количество раз, равное Мощи, до завершения отдыха.

История оракула

d6	История
1	Ты разозлил сверхъестественную сущность, прицепившуюся к тебе. Ты видишь странные сны и странно себя ведешь, поскольку сущность никогда не уходит полностью.
2	Сущность, поселившаяся в тебе, — дух, сбежавший из Преисподней или Ада. Когда ты используешь талант оракула, он захватывает тело.
3	Магические исследования и эксперименты позволили сущности проникнуть в твое тело. Это может быть демон, дьявол, фея или что-то еще.
4	У тебя прочная связь с богом, позволяющая ему наполнять тебя святой силой.
5	Ты веришь, что ты смертная оболочка богов. Они вселяются в тебя, чтобы напрямую воздействовать на мир. Ты считаешь это великой честью и стремишься всеми силами быть достойным такого дара
6	На пороге смерти твое тело открылось сущностям. Ты веришь (или надеешься), что это боги, но то, что ты иногда говоришь во время одержимости, заставляет сомневаться.

Уровень 6: Оракул

Характеристики: Здоровье +3
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Беседа с богами: При использовании Божественного Исступления ты можешь войти в транс. Если ты сосредотачиваешься до окончания эффекта, ты можешь задать сверхъестественному соседу до трех вопросов, на которые можно ответить да/нет/может быть. Затем пройди проверку Воли с 1 помехой. При успехе мастер обязан ответить на них правдиво. При провале ты получаешь 1 Безумия.

Уровень 9: Оракул -мастер

Характеристики: Здоровье +3, Мощь +1
Магия: Ты изучаешь одно заклинание
Аватар: При использовании Божественного Исступления, ты получаешь следующие достоинства дополнительно:

- Ты получаешь бонус +1 к Защите.
- Ты совершаешь атаки и проверки Силы и Ловкости с 1 преимуществом.
- Твои атаки наносят 1d6 урона дополнительно.

Паладин

Святые воины, наполненные великой отвагой и решимостью, паладины сражаются с тьмой, ведя вечную войну против сил зла и опасностей, угрожающих повергнуть цивилизацию. Большинство паладинов слышат зов богов, говорящий встать и сражаться против демонов и чудовищ Другие выбирают путь из чувства долга, озабоченности тревожными событиями или желания отомстить тем, кто разрушает мир.

Любые вера и религия могут порождать паладинов. Паладины, связанные с Культом Нового Бога могут быть храмовыми стражами, храбрыми крестоносцами или даже инквизиторами. Связанные со Старой Верой используют Первобытную и Природную магию для противостояния врагам. Есть даже паладины, связанные с ведовством, становящиеся защитниками ковена или телохранителями ведьмы.

Уровень 3: Паладин

Атрибуты: Увеличь два на 1.
Характеристики: Здоровье +4, Мощь +1
Магия: Ты открываешь традицию, связанную с твоей религией, либо изучаешь одно заклинание.
Божественное Веление: Проходя проверку при сопротивлении атаке, ты можешь потратить применение заклинания. Это даст количество преимуществ, равное рангу потраченного заклинания (минимум 1 преимущество).
Божественная Кара: Получив успех при атаке оружием, ты можешь потратить применение заклинания. Атака нанесет 1d6 урона дополнительно за ранг потраченного заклинания (минимум 1d6). Если цель – демон, дьявол, фея, дух или нежить, ты увеличиваешь урон еще на 1d6.
Исцеление Верой: Ты можешь, используя действие, коснуться одного живого существа в пределах досягаемости, имеющего 0 Скверны, и потратить применение заклинания. Выбери один из следующих эффектов:
• Цель исцеляет 1d6 урона за ранг потраченного заклинания (минимум 1d6).
• При трате заклинания ранга 2 и выше, ты можешь удалить *болезнь* или *отравление*.

История паладина

d6	История
1	Твои исследования древних и запретных текстов открыли невыразимую истину о пришествии апокалипсиса. Ты отставил все, чтобы взять оружие и сражаться с тенью, накрывающей мир.
2	Ты был призван бороться с врагами веры, истребляя демонов, дьяволов, нежить и прочих заблудших и осквернённых.
3	Ты поклялся завершить искание, важное для веры. Ты можешь искать реликвию, святое место или персону, сыграющих важную роль в будущем.
4	Ты поклялся свергать тиранов и срывать оковы угнетения с невинных.
5	Ты претерпел значительную потерю от рук зла. Ты жаждешь мести, и ничто тебя не остановит.
6	Ты благородный воин с непоколебимой верой. Ты защищаешь невинных, творишь добро, исцеляешь больных и облегчаешь страдания везде, где встретишь.

Уровень 6: Паладин

Характеристики: Здоровье +4
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Божественная Стойкость: Ты не получаешь урона от болезней и яда и невосприимчив к *болезни* и *отравлению*.
Ощущение Врага: Ты можешь использовать действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы ощущать врагов вокруг себя на 1 минуту. До окончания эффекта никто в пределах ближней дистанции не может скрыться от тебя, и никто со Скверной 1 или больше в пределах средней дистанции не может скрыться от тебя. Такие существа не получают преимуществ от условий видимости. Ты можешь использовать этот талант количество раз, равное Мощи, до завершения отдыха.

Уровень 9: Паладин -мастер

Характеристики: Здоровье +4, Мощь +1
Магия: Ты изучаешь одно заклинание
Святое Сияние: Ты можешь использовать действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы пролить свет из точки в своем пространстве на количество метров, равное удвоенной Мощи. Свет перемещается за тобой, сохраняя центр в точке в твоем пространстве. Он длится 1 минуту.

До окончания эффекта ты и выбранные тобой существа в пределах света не могут быть *испуганы* и проходят проверки при сопротивлении атакам с 1 преимуществом. Демоны, дьяволы, феи, духи и нежить в области света *ослаблены,* пока в ней пребывают. (Если ты сам фея или нежить, ты не *ослабляешься* светом.)

Ты можешь использовать этот талант количество раз, равное Мощи, до завершения отдыха.

Разведчик

Разведчики обладают множеством талантов, позволяющих им прокрасться куда-нибудь, добыть важную информацию и ускользнуть незамеченными. В группах они обычно играют роль головного дозора, беззвучно перемещаясь из тени в тень, и пробираясь навстречу неизвестным опасностям, лежащим впереди. Разведчики полагаются на острые чувства и интуицию, замечая проблемы до их наступления. Попав же в неприятности, они обычно отступают, позволяя группе справиться с обнаруженной опасностью.

Выполнять свои обязанности разведчикам позволяют умения, смекалка и удача, потому многие выходят из плутов. Их трюки и уловки сильно помогают проскальзывать сквозь враждебную территорию, разведывая дорогу. Путь привлекает и многих воинов, решивших немного разнообразить простой обмен ударами, которые достаточно крепки, чтобы вынести удар другой, если что-то пойдет не так. Жрецы Старой Веры могут следовать этим путем, поскольку его таланты полезны при защите территории и охране границ.

Уровень 3: Разведчик

Атрибуты: Увеличь два на 1.

Характеристики: Восприятие +1, Здоровье +3, Скорость +2

Языки и профессии: Ты добавляешь язык или дикую профессию.

Бдительность: Ты проходишь проверки Восприятия с 1 преимуществом. В дополнение, ты не можешь быть изумлен, находясь в сознании.

Впередсмотрящий: Когда ты проходишь проверку при попытке скрыться или красться, находясь за пределами ближней дистанции от остальных членов своей группы, ты получаешь 1 преимущество.

Быстрые Рефлексы: Ты можешь использовать спровоцированное действие в свой ход, чтобы скрыться или отступить.

Легкий Шаг: Двигаясь по твердой поверхности, ты оставляешь следы по желанию.

История разведчика

d6	История
1	Ты обрел свои таланты, убегая от кого-то или чего-то. Ты находишься в розыске и можешь привлечь внимание охотников за головами или инквизиторов.
2	Ты стал разведчиком шпионя. Возможно, ты работал на правительство или частного нанимателя.
3	Ты бродил по границам между миром смертных и скрытыми королевствами фей. Ты научился наблюдать, не выдавая себя.
4	Ты партизанил против зверолюдов, захвативших твою родину. Ты собирал информацию об их перемещениях, ставил ловушки и устраивал засады.
5	Ты разведывал путь для своих спутников, возглавляя продвижения и рискуя собой, чтобы они могли избежать опасностей и подготовиться к опасностям неизбежным.
6	Одиночка по жизни, ты лучше работаешь без напарников. Ты развивал свои таланты, чтобы избегать опасности, замечая подходящих врагов и ускользая раньше, чем тебя заметят

Уровень 6: Разведчик

Характеристики: Здоровье +3

Раскрытие Слабости: Ты можешь использовать действие или спровоцированное действие в свой ход, выбрав одно существо в пределах досягаемости. На 1 раунд, каждый член твоей группы, атакующий эту цель, совершает атаку с 1 преимуществом.

Уровень 9: Разведчик-мастер

Характеристики: Здоровье +3

Удар Ниже Пояса: Когда цель Раскрытия Слабости получает урон, ты можешь использовать спровоцированное действие для атаки цели.

Следопыт

Первая линия обороны против тьмы за пределами цивилизованных земель, следопыт бороздит дебри, всегда движется, никогда не задерживаясь на одном месте надолго. Превосходные выживальщики, следопыты знают, как держаться в глуши. Они знают, как найти воду, где взять еду, как охотиться и ставить ловушки. Карабкаются ли они через непроходимые горы или крадутся сквозь чащобу, следопыты нигде не чувствую себя настолько в своей стихии, как посреди глуши.

Жизнь следопыта полна одиночества. Многие считают своим долгом отправиться в наиболее опасные места, где они сражаются против тварей, представляющих прямую угрозу обычным людям. Другие обрывают связи с родиной, предпочитая собственное общество толпам и зловонию городов. Многие считают себя обязанными защищать природу и тех, кто пытается обжиться в приграничье, хотя некоторые считают себя свободными от обязательств и могут даже объединяться с другими обитателями пустошей, пытаясь сдержать продвижение цивилизации в неосвоенные земли.

Следопытом может стать кто угодно. Воины могут стать следопытами, сражаясь с чудовищами в пустошах или прокладывая пути в неизвестных землях, а плуты могут открыть в себе таланты следопыта, став изгнанниками или лесными бандитами. Многие жрецы Старой Веры и маги, изучающие Природную и Первобытную магию, становятся следопытами, чтобы сражаться за своих богов или усилить связь с природой.

Уровень 3: Следопыт

Атрибуты: Увеличь два на 1.
Характеристики: Здоровье +8, Восприятие +1
Языки и профессии: Добавь одну дикую профессию.
Бдительность: Ты проходишь проверки Восприятия с 1 преимуществом. В дополнение, ты не можешь быть изумлен, находясь в сознании.
Метка Добычи: Ты можешь использовать действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы назначить одно видимое тебе существо адобычей. Цель остается добычей, пока ты не используешь талант вновь, не потеряешь сознание, или не завершишь отдых. Ты получаешь 1 преимущество при атаке против добычи и к проверкам при ее выслеживании.
Знание Природы: Ты проходишь проверки при попытке вспомнить полезную информацию о животных, растениях, географии и природе с 1 преимуществом.

История следопыта

d6	История
1	Обстоятельства вынудили тебя покинуть родину и жить в глуши. Ты отточил свои навыки выживания, пришлось.
2	Ты покинул цивилизацию, устав от упадка и испорченности вокруг.
3	Ты поднял оружие на защиту Старой Веры от осквернителей, разоряющих заповедные места.
4	Умелый охотник, ты использовал свои таланты, истребляя странных чудовищ, рождающихся в местах, запятнанных тьмой.
5	Жажда странствий увела тебя на поиски новых земель и народов. Знания сделали тебя типичным проводником, поскольку неисследованных земель и народов осталось мало.
6	Из пустошей исходит серьёзнейшая угроза цивилизации. Для защиты своей родины ты отправился в пустоши сражаться со зверолюдами, оградами, великанами и другими мерзкими тварями.

Уровень 6: Следопыт

Характеристики: Здоровье +4
Умелый Проводник: Ты всегда знаешь, где север, и всегда можешь вернуться по своим следам. В дополнение, когда ты путешествуешь по земле, все в твоей группе, имеющие Скорость ниже твоей, перемещаются с твоей Скоростью.
Умелый Охотник: Ты можешь пройти проверку Интеллекта при поиске следов. При успехе ты узнаешь что-нибудь полезное об оставивших следы.

Уровень 9: Следопыт-мастер

Характеристики: Здоровье +4
Мастер Охоты: Существа, назначенные добычей при использовании Метки Добычи, не могут скрыться от тебя. К тому же, твои атаки против добычи наносят 1d6 урона дополнительно.
Беспрестанная Погоня: Когда существо, назначенное добычей при использовании Метки Добычи, перемещается, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы переместиться до половины Скорости.

Чародей

Каласанцы принесли чародейство на Рул еще до основания Империи. Живое оружие, те чародеи проводили жизнь в кандалах, в ожидании дня, когда понадобится их ужасающее могущество. Хоть они и были полезны при разгроме легионов Короля-Чародея, чародеи часто несли опасность для своих так же, как для врагов. Поэтому с концом Гога, конец настал и чародеям — метод был запрещен императорским указом.

Однако чародеи все еще встречаются. Большинство открывает талант к столь опасному ремеслу случайно, часто по ошибке или в результате неудачи. Некоторые, обычно отступники и еретики, преднамеренно пытаются изучить запретное искусство чародейства ради его ужасающего могущества.

Привлекательность чародейства проистекает из способности вкладывать значительно большее количество магической энергии в заклинание, чем большинство остальных заклинателей. Заклинаниям, усиленным чародейством сложнее противостоять, они наносят больше урона, имеют большую дальность и накрывают большую область. Однако, при каждом обращении к энергии, некоторое ее количество остается в теле и вызывает большое напряжение в попытке вырваться. Если чародей теряет контроль, сдерживаемая энергия вырывается разрушительной волной, способной разносить существ и объекты и оставлять кратеры.

Из-за подобного разрушительного потенциала чародеев сильно опасаются по всей Империи и пересказывают истории о найденных горящих кратерах и выжженной земле. Культ Нового Бога и Волшебники Башни Таинств иногда через силу объединяются для поимки наиболее возмутительных чародеев, хотя подобное редко заканчивается хорошо.

Уровень 3: Чародей

Атрибуты: Увеличь два на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание
Чародейство: Ты овладеваешь секретами чародейства. Когда ты сотворяешь боевое заклинание, ты можешь добавить 1 преимущество к атаке или 1 помеху на сопротивление этой атаке.

Каждый раз, используя этот талант, ты получаешь 1 напряжение, отражающее попытку удержать энергию в теле. Если у тебя были напряжения при завершении отдыха, сумма напряжений падает до 0.

Чародейный Выплеск: В конце раунда, в котором ты получил 1 или больше напряжений, ты должен пройти проверку Воли с количеством помех, равным сумме напряжений. При провале, энергия вырывается из точки в пределах досягаемости в сферу с радиусом в метрах, равным сумме напряжений. Энергия наносит 1d6 урона за пункт Мощи всему в области, кроме тебя. Существа в области, прошедшие проверку Ловкости, получают половину урона. После срабатывания Чародейного Выплеска, сумма напряжений падает до 0.

История чародея

d6	История
1	Странности преследовали тебя всю жизнь, пока ты не понял, что их исток внутри тебя — дар чародея, с которым ты был рожден.
2	Стремясь к могуществу, ты использовал чародейство для усиления себя. Ты часто подвергаешься искушению применить его, зачастую с катастрофическими последствиями.
3	Ты нашел странный прибор, позволивший тебе овладеть огромной магической силой. Его использование пробудило в тебе новые разрушительные способности.
4	Ошибка в заклинании указала тебе путь чародея в потоках магии, струящихся вокруг. Ты научился подчинять и направлять их по своей воле.
5	Вспышка сырой, непокорной магии или даровала тебе чародейские способности или исказила старые так, что их результат теперь непредсказуем.
6	Исследования открыли тебе путь чародея, и искушение силой было слишком велико.

Уровень 6: Чародей

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.
Высшее Чародейство: Твое понимание чародейства растет. Высшее Чародейство заменяет талант Чародейство. Когда ты сотворяешь заклинание, ты можешь получить 1 напряжение и выбрать один из следующих эффектов.
Усиленное Заклинание — Если ты сотворяешь боевое заклинание, добавь 2 преимущества к атаке или 2 помехи на сопротивление этой атаке.
Увеличенное Заклинание — Если заклинание действует на область, удвой ее. Т.е., если заклинание действует на сферу с радиусом 5 метров, оно подействует на сферу с радиусом 10 метров.
Дальнее Заклинание — Если заклинание действует на область или другую цель, кроме тебя, ты можешь увеличить дальность на ступень. Т.е., если ты должен выбрать точку в пределах ближней дистанции, ты можешь использовать этот талант, чтобы выбрать точку в пределах средней дистанции.
Длительное Заклинание — Если у заклинания есть длительность, ты можешь использовать этот талант для ее увеличения. 1 минута становится 10 минутами, 10 минут становятся 1 часом, 1 час становится 8 часами и 8 часов становятся 24 часами.
Мощное Заклинание — Если ты сотворяешь боевое заклинание, наносящее или исцеляющее урон, ты можешь использовать этот талант для его увеличения. Если заклинание наносит/исцеляет урон одной или более целям, каждая цель получает/исцеляет 2d6 урона дополнительно. Если заклинание наносит/исцеляет урон некоторое время, заклинание наносит/исцеляет 1d6 урона дополнительно.

Уровень 9: Чародей-мастер

Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.
Чародейный Взрыв: Ты можешь высвободить напряжение во взрыве магической энергии. Ты должен иметь, по крайней мере, 1 напряжение, чтобы использовать этот талант. Используй действие, уменьшив напряжение на 1, и соверши атаку Интеллектом или Волей против Ловкости одного существа или объекта в пределах средней дистанции. При успехе взрыве магической энергии достигает цели и наносит 2d6 урона.

Глава 9: Пути мастера

Когда твоя группа достигает уровня 7, каждый член выбирает основной путь из вариантов, представленных в этой главе, или выбирает второй путь эксперта. В **главе 4** объясняется, что происходит, когда ты выбираешь второй путь эксперта.

Представленные здесь пути разделены на две широкие группы, чтобы помочь тебе сориентироваться в выборе. Пути магии позволяют овладеть традицией магии или методом колдовства, а пути умений позволяют улучшить существующие способности или сделать доступными новые.

Основные преимущества

Как и в случае с другими путями, путь мастера даёт достоинства на определенных уровнях.

Когда ты выбираешь путь мастера, ты получаешь достоинства 7-го уровня от пути. Как и в случае с предыдущими путями, следуй инструкциям в описании пути, чтобы добавить таланты и заклинания, а также внести другие корректировки в соответствии с указаниями. Ты получаешь дополнительные достоинства, когда твоя группа достигает 10 уровня.

Развитие истории мастера

Пути мастера описывают области, в которых ты можешь специализироваться. С ними ты можешь овладеть традицией магии, боевым стилем или конкретным видом деятельности. Как правило, ты выбираешь на основе уже имеющейся техники или способностей. Если ты, например, следопыт, ты можешь улучшить свои навыки выживания в дикой природе, став исследователем. С другой стороны, выбор основного пути может отражать развитие более ранних приключений, скрытые таланты или попытки разнообразить твои возможности. Вместо того чтобы стать исследователем, твой следопыт мог бы стать укротителем, чтобы наладить связь с животным, с которым ты подружился, или выработать особый стиль боя, став опустошителем или дервишем.

Ты можешь выбрать любой путь, который тебе нравится, но ты всегда должен выбирать, исходя из того, что уже произошло. Когда ты найдешь подходящий вариант, подумай о том, как твой персонаж мог сделать свой первый шаг на этом пути, исходя из того, что уже произошло. Если тебе нужна помощь,

ознакомься с таблицей развития основной истории, которая применяется ко всем путям. Выбери вариант или брось кубик, чтобы определить его случайным образом.

Выбор искания

К тому времени, когда ты будешь готов выбрать путь мастера, ты уже завершил несколько приключений и выполнил свою главную цель. Приближаясь к вершинам своей мощи, ты ставишь перед собой последнюю цель — задание, которое обеспечит тебе место в истории. Твое искание может быть личным достижением, которого ты надеетесь добиться, или чем-то, чем ты поделишься с одним или несколькими своими товарищами. Ты можешь придумать собственное искание или выбрать один из вариантов в таблице примеров исканий, который соответствует истории вашего персонажа.

Завершение исканий

Искание твоего персонажа определяет истории, которые вы рассказываете, пока персонаж следует путем мастера. По этой причине тебе следует обсудить свой выбор с мастером. У других персонажей в твоей группе есть свои искания, поэтому вы, вероятно, работаете над выполнением нескольких задач одновременно.

Пути мастера

Пути мастера представлены в алфавитном порядке.

Пути магии

Путь	Мастерство
Апокалиптик	Традиция (Запретная)
Арканист	Традиция (Тайная)
Астромант	Традиция (Небесная)
Аэромант	Традиция (Воздух)
Бард	Традиция (Песнь)
Буревестник	Традиция (Буря)
Воплотитель	Традиция (Воплощение)
Геомант	Традиция (Земля)
Гидромант	Традиция (Вода)
Зачарователь	Традиция (Очарование)
Иллюзионист	Традиция (Иллюзии)
Книжник	Магия
Кудесник	Инструменты
Лесовик	Традиция (Природа)
Малефик	Традиция (Проклятья)
Метаморф	Традиция (Метаморфизм)
Некромант	Традиция (Некромантия)
Отреченец	Традиция (Защита)
Пиромант	Традиция (Огонь)
Предсказатель	Традиция (Предвидение)
Путешественник	Традиция (Телепортация)
Разрушитель	Традиция (Разрушение)
Рунный кузнец	Традиция (Руны)
Рыцарь-маг	Традиция (Бой)
Тауматург	Традиция (Хаос)
Теневод	Традиция (Тень)
Теург	Традиция (Теургия)
Техномант	Традиция (Техномагия)
Трансмутатор	Традиция (Преображение)
Укротитель	Традиция (Первобытная)
Хрономант	Традиция (Время)
Целитель	Традиция (Жизнь)

Развитие истории мастера

d6	Развитие истории
1	Ты обнаружил зачарованный объект, заклинание или реликвию, которые открыли тебе путь к мастерству.
2	Ты искал и прошел специальную подготовку у настоящего мастера.
3	Приобретаемые тобой таланты всегда были внутри тебя. Преодоление препятствий открыло путь к раскрытию потенциала.
4	Опыт был твоим учителем, а путь мастера — это развитие существующих талантов.
5	Один из товарищей или покровитель побудил тебя идти по пути.
6	Несчастный случай, трагедия или другое негативное событие изменили твой курс и привели тебя на иной путь, нежели ты ожидал.

Примеры исканий

d6	Примеры исканий
1	Победить главного врага
2	Найти или уничтожить реликвию
3	Основать храм или монастырь, построить или завоевать крепость
4	Основать или возглавить организацию
5	Получить дворянский титул
6	Создать армию

Пути умения

Путь	Мастерство
Акробат	Подвижность и маневр
Броненосец	Тяжелая броня
Всадник	Бой верхом
Гладиатор	Грязная драка
Громила	Сила и стойкость
Дервиш	Бой двумя оружиями
Дипломат	Переговоры и убеждение
Дуэлянт	Дуэли
Егерь	Луки и арбалеты
Завоеватель	Тактика
Защитник	Защита других
Инженер	Создание механических слуг
Инквизитор	Обличение слабости и скверны
Исследователь	Выживание
Капеллан	Духовное руководство
Клинок	Ножевой бой
Лазутчик	Шпионство
Мастер на все руки	Нет
Мастер оружия	Специализация на оружии
Мирмидон	Бой со щитом
Мститель	Возмездие
Налетчик	Резня
Опустошитель	Тяжелое оружие
Отравитель	Использование яда
Палач	Убийства
Поборник	Борьба за правое дело
Стрелок	Пистоли и ружья
Фанатик	Безумие
Храмовник	Создание и защита святых мест
Часовой	Восприятие
Чудотворец	Сотворение чудес
Экзорцист	Изгнание злобных сущностей

Акробат

В акробаты входят все виды ловких малых, от форточников до артистов, развлекающих толпу перекатами, кувырками и другими трюками. Акробаты учатся контролировать свои движения, наращивать скорость и превосходить врагов в ловкости. Результатом их упражнений является способность двигаться беспрепятственно, взбираются ли они на стену, совершают ли сальто над вражеской головой или обтекают препятствия, подобно воде.

Уровень 7: Акробат

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +3, Скорость +2
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Акробатика: Ты получаешь все следующие достоинства:
• Ты можешь перемещаться через пространство, занятое другими существами.
• Ты перемещаешься с полной Скоростью по всем типам пересечённой местности, даже при лазании и плавании.
• Пока твоя Скорость выше 0, ты можешь встать, не используя перемещение.
• Получая урон от падения, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы пройти проверку Ловкости. При успехе ты уменьшаешь урон от падения на результат броска. Если урон снижается до 0, ты приземляешься на ноги.

Уровень 10: Акробат

Характеристики: Здоровье +3
Подвижность: Во время быстрого хода ты можешь использовать и перемещение, и действие. Твоё перемещение, в любой ход, не провоцирует свободных атак.

Апокалиптик

Мощь, даруемая Запретной магией, манит множество чародеев к погибели. Апокалиптики углубляются в эту тёмную традицию, невзирая на запредельную цену, которую придётся заплатить. Ничего хорошего из Запретной магии выйти не может, так что почти все апокалиптики ошеломляюще порочны, потворствуя всяческому злу. Они наслаждаются ужасами, порождаемыми их скверной.

Уровень 7: Апокалиптик

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Скверна +1, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Магия: Ты открываешь Запретную традицию или изучаешь одно Запретное заклинание.
Пугающие Чары: При сотворении Запретного заклинания выбери одно существо, видящее тебя, в пределах ближней дистанции. Цель должна пройти проверку Воли или стать *испуганной* на количество раундов, равное твоей Мощи.

Уровень 10: Апокалиптик

Характеристики: Здоровье +2, Скверна +1
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Приближение Апокалипсиса: При сотворении Запретного заклинания ты можешь использовать спровоцированное действие, пуская волну болезненно-зеленого света из точки в пределах досягаемости на количество метров, равное 1 + ранг сотворенного заклинания. Местность в области становится пересеченной, а объекты Размера ½ и меньше, не находящиеся на теле или в руках, получают урон, равный своему Здоровью. Каждое существо в области, кроме тебя, должно пройти проверку Силы или получить 1d6 урона и упасть *навзничь*.

Арканист

Среди исследователей волшебства в почёте Тайная традиция. Арканисты углубляются в секреты магии, чтобы получить над ней больший контроль и усилить эффекты сотворяемых заклинаний. Как и волшебники, арканисты чаще всего сведущи и эрудированы.

Уровень 7: Арканист

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Магия: Ты открываешь Тайную традицию или изучаешь одно Тайное заклинание.
Тайное Мастерство: Ты можешь использовать действие, потратив применение любого изученного Тайного заклинания, чтобы сотворить другое изученное заклинание того же ранга или ниже, не расходуя его применений, даже если их не осталось.

Уровень 10: Арканист

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Тайное Восстановление: Расходовав применения Тайного заклинания, брось d6. При 6 ты восстанавливаешь применение этого заклинания.
Тайная Стремительность: Ты можешь использовать спровоцированное действие в свой ход, чтобы сотворить изученное Тайное заклинание.

Астромант

Астроманты достигают высот в магии небес, заклиная свет солнца, луны и звёзд. Они демонстрируют непревзойдённую силу при сотворении Небесных заклинаний, сияя, как маяк.

Уровень 7: Астромант

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Магия: Ты открываешь Небесную традицию или изучаешь одно Небесное заклинание.
Внутреннее Сияние: При сотворении Небесного заклинания ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы излучать свет из точки в своём пространстве на количество метров, равное своей Мощи. Свет перемещается с тобой, привязанный к этой точке, и длится 1 минуту или до сотворения другого Небесного заклинания.
Пронзительный Свет: Твои боевые Небесные заклинания наносят 1d6 урона дополнительно.

Уровень 10: Астромант

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Ослепляющий Венец: При использовании Внутреннего Сияния каждое существо в пределах 1 метра от тебя пройти проверку Силы или стать *ослеплённым* до конца раунда.

Мощь Солнца: При сотворении боевого Небесного заклинания ты совершаешь атаку с 1 преимуществом, а цели проходят проверки при сопротивлении заклинанию с 1 помехой.

Аэромант

Аэроманты укрепляют связь, установленную с воздушными гениями, получая от них ещё больше силы. Последствия укрепления связи беспокоят воздух вокруг них. Их одежда и волосы постоянно трепещут. Сквозняк постоянно вздымает пыль вокруг них, сдувает бумаги и колеблет открытое пламя.

Уровень 7: Аэромант

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Скорость +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Магия: Ты открываешь Воздушную традицию или изучаешь одно Воздушное заклинание.
Воздушная Походка: При сотворении Воздушного заклинания, после применения его эффекта ты можешь пролететь количество метров, равное 1 + ранг сотворённого заклинания. В конце перемещения ты мягко приземляешься.

Уровень 10: Аэромант

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Полет: Ты можешь летать.

Бард

Барды являются отличными исполнителями, но они не прости певцы. Их мастерство в магии Песни даёт им множество преимуществ при общении с другими. Они могут находить подсказки в известных им песнях и стихах, и вплетать магию в музыку, влияя на аудиторию, вдохновляя или погружая её в уныние. За свои знания и умения барды высоко ценятся по всему миру и находят радушный приём почти везде.

Уровень 7: Бард

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +3, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию артиста или музыканта.
Магия: Ты открываешь традицию Песни или изучаешь одно заклинание Песни.
Эзотерические Знания: Ты проходишь проверки Интеллекта при попытке вспомнить полезную информацию с 1 преимуществом.

Уровень 10: Бард

Характеристики: Здоровье +3
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Обезоруживающее Очарование: Когда существо становится *очаровано* твоим заклинанием, ты также можешь сделать его *ослабленным* до прекращения этого *очарования*.
Стремительная Песня: Ты можешь использовать спровоцированное действие в свой ход, чтобы сотворить изученное заклинание Песни.

Броненосец

Благодаря тяжёлой броне броненосцы практически неуязвимы. Их опыт в обращении с броней даёт им преимущества при её ношении, так что они даже повышают её защитные свойства.

Уровень 7: Броненосец

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +5
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо боевую профессию.
Железнобокий: Ты игнорируешь требования для ношения тяжёлой брони и получаешь бонус +1 к Защите, нося её.
Недвижимый: Пока ты в сознании и стоишь на твёрдой поверхности, тебя невозможно переместить против воли.

Уровень 10: Броненосец

Характеристики: Здоровье +5
Сопротивление Оружию: Пока ты носишь тяжёлую броню, ты получаешь половину урона от оружия.

Буревестник

Мастера магии Бури, буревестники обладают силой шторма, мечут разряды молний, оглушают громом, обрушивая стихию на противостоящих им. Многие буревестники происходят из последователей Старой Веры, хотя они встречаются и среди магов, желающих власти над стихией.

Уровень 7: Буревестник

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Скорость +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Магия: Ты открываешь традицию Бури или изучаешь одно заклинание Бури.
Оседлание Молнии: При сотворении заклинания Бури, ты можешь использовать спровоцированное действие, пролетев вплоть до значения Скорости после применения эффекта. В конце этого полёта ты должен приземлиться или упасть.

Уровень 10: Буревестник

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Подпитка от Бури: Получив урон от молнии или грома, ты сокращаешь урон до 0 и получаешь бонус +5 к Здоровью на 1 минуту. Бонус складывается с другими, полученными от этого таланта.

Воплотитель

Магия Воплощения создаёт объекты и существ из ничего. Воплотители изучают особые техники, позволяющие им призывать на службу более могучих и пугающих монстров. Хотя именно воплотители решают, как будет выглядеть монстр, многие предпочитают простые темы. Их монстры могут иметь щупальца, причудливую анатомию, обрастать перьями, или извергать пар.

Уровень 7: Воплотитель

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Магия: Ты открываешь традицию Воплощения или изучаешь одно заклинание Воплощения.
Воплощение Крохотного Монстра: При сотворении заклинания Воплощения ранга 0, ты можешь воплотить крохотного монстра в свободном пространстве в пределах ближней дистанции вместо обычного эффекта

заклинания. Существо остаётся на 1 минуту или пока не станет *беспомощным*.
Пугающие Монстры: Ты можешь наделить монстров, созданных заклинаниями Воплощения, чертой «пугающий».

Уровень 10: Воплотитель
Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Могучие Монстры: Монстры, созданные твоими заклинаниями Воплощения, совершают атаки с 1 преимуществом и наносят 1d6 урона дополнительно. К тому же, воплощённые монстры существуют количество минут, равное твоей Мощи.

Всадник

Всадники используют любые преимущества верхового боя. Хотя многие являются рыцарями, среди них есть и конные варвары, налётчики и всякие, кто сражается, восседая на звере.

Уровень 7: Всадник
Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +5
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо обычную, боевую или дикую профессию.
Верховой Бой: Пока ты верхом, ты совершаешь атаки против целей, которые меньше твоего скакуна, с 1 преимуществом.

Уровень 10: Всадник
Характеристики: Здоровье +5
Сокрушительный Натиск: Атаки, совершенные при натиске, наносят 1d6 урона дополнительно, или 2d6 урона дополнительно, если ты верхом.
Мастер-наездник: Твой скакун получает бонус +2 к Защите и Скорости.

Геомант

Лишь установившие связь с земляными гениями могут овладеть мощью магии Земли. Геоманты заходят дальше, сокращая пропасть между собой и своими помощниками, чтобы улучшить контроль над землёй и камнем. Подобное усиливает преображение тела, происходящее от этой связи — геоманты теряют все волосы на теле, а их кожа принимает вид камня, гладкого или бугристого, цельного или растрескавшегося.

Уровень 7: Геомант
Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +4, Мощь +1
Магия: Ты открываешь традицию Земли или изучаешь одно заклинание Земли.
Земляная Защита: Ты можешь использовать действие, потратив применение заклинания Земли ранга 1 или выше. Брось d6 за каждый ранг заклинания и сложи выпавшее. Результат становиться Земляной Защитой, запасом очков для поглощения урона. Пока в запасе у Земляной Защиты есть хоть одно очко, то когда ты получаешь урон, ты сначала вычитаешь урон из запаса очков, а затем получаешь оставшийся урон. Эффект длиться, пока запас не упадёт до 0, до нового применения таланта или завершения отдыха.

Уровень 10: Геомант
Характеристики: Здоровье +4
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Каменная Поступь: Ты игнорируешь воздействие пересечённой местности при перемещении по земле, песку и камню.
В дополнение, ты можешь перемещаться сквозь пространство, занятое землёй, песком или камнем. Если ты заканчиваешь движение в толще породы, ты перемещаешься назад в свободное пространство, ближайшее к точке входа в скалу.

Гидромант

Укрепление связи с водяными гениями позволяет гидромантам сотворять Водные заклинания с большей силой и получить больше преимуществ от этой связи. Изучение традиции раскрывает её боевой потенциал, и в создаваемых заклинаниями эффектах, и в тонких преображениях. Большинство гидромантов связаны с морем или проводят много времени в океане.

Уровень 7: Гидромант
Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +3, Мощь +1
Магия: Ты открываешь Водную традицию или изучаешь одно Водное заклинание.
Поток: Когда ты сотворяешь Водяное заклинание, ты можешь покрыть своё тело слоем воды на количество раундов, равное рангу заклинания. До окончания эффекта ты не можешь быть *схвачен* или *обездвижен*, и можешь свободно перемещаться через пространства, занятые существами.
Пловец: Ты игнорируешь воздействие пересечённой местности при плавании.

Уровень 10: Гидромант
Характеристики: Здоровье +3
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Форма Воды: Ты можешь использовать действие, потратив применение Водного заклинания, чтобы принять форму воды. Ты пребываешь в этой форме количество раундов, равное твоей Мощи плюс ранг потраченного заклинания. Ты можешь использовать действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы вернуться к своему обычному состоянию. До окончания эффекта ты получаешь следующие достоинства:
• Ты совершаешь все броски Ловкости с 1 преимуществом.
• Ты можешь перемещаться сквозь отверстия, куда может просочиться вода.
• Ты получаешь половину урона от оружия.
• Ты не можешь быть *схвачен*, *обездвижен*, сбит *навзничь* или *замедлен*.
• Ты невидим, находясь в воде.

Гладиатор

В ямах и на аренах по всей Империи бойца сражаются насмерть. Лучшие из них становятся настоящими гладиаторами, готовыми на все, чтобы выжить и сражаться вновь. Несмотря на то, что они неплохие бойцы сами по себе, они зачастую используют подлые тактики для получения преимущества над противником.

Уровень 7: Гладиатор
Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +5
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо боевую профессию.
Грязная Драка: Ты можешь использовать действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы

совершить атаку Ловкостью против Восприятия одного существа в пределах досягаемости. При успехе цель будет *ослаблена* на 1 раунд. При провале цель становится невосприимчива к воздействию твоего таланта, пока не завершит отдых.
Победа Любой Ценой: *Ослабленные* существа получают от твоих атак 1d6 урона дополнительно.

Уровень 10: Гладиатор
Характеристики: Здоровье +5
Добивающий Удар: Ты совершаешь атаки против целей, страдающих от немощей, с 1 преимуществом, а твои атаки наносят таким целям 1d6 урона дополнительно.

Громила

Громилы становятся сильными и крепкими за бесчисленные часы, потраченные на наращивание мышц. Они могут спокойно переносить ранения, убившие бы других на месте.

Уровень 7: Громила
Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +8
Мускулы: Ты совершаешь атаки и проверки Силы с 1 преимуществом.

Уровень 10: Громила
Характеристики: Здоровье +8
Могучие Мышцы: Ты добавляешь модификатор Силы к броскам урона при атаке обычным, армейским или тяжёлым оружием.

Дервиш

Хотя любой может сражаться двумя оружиями, мастерства в этом добиваются дервиши. Быстрые и проворные, они танцуют на поле боя, клинки мелькают чаще, чем может уследить взор. Дервиши настолько хороши, что могут держать оружие равной длины в каждой руке, всегда наготове отразить вражеский удар одним из них.

Уровень 7: Дервиш
Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +5
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Обоерукость: Ты можешь держать одноручное оружие в непривычной руке.
Парирование Непривычной Рукой: Пока ты держишь оружие в каждой руке (и ни одно из них не щит), ты получаешь бонус +1 к Защите.

Уровень 10: Дервиш
Характеристики: Здоровье +5
Мастерство Парного Оружия: Когда ты атакуешь двумя оружиями, ты совершаешь атаки с 1 преимуществом. Если ты обоими оружиями атакуешь одну цель, твоя атака наносит 1d6 урона дополнительно.

Дипломат

Мастера искусства переговоров, дипломаты находят мирные решения в любых конфликтах. Они могут ловко сориентироваться в сложнейших социальных ситуациях, помогаю остальным прийти к общему решению и преодолеть различия.

Уровень 7: Дипломат
Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +3
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Мастер Переговоров: При социальном взаимодействии ты совершаешь атаки Интеллектом и Волей с 1 преимуществом.
Удержание Руки: Когда существо получает успех при атаке против тебя, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы молить о пощаде. Если существо слышит и понимает тебя, Соверши атаку Волей против его Воли. При успехе ты обращаешь его успех в провал, а оно становится *очарованным* на 1 минуту или пока не будет атаковано. При провале оно становиться невосприимчиво к этому таланту, пока не завершит отдых.

Уровень 10: Дипломат
Характеристики: Здоровье +3
Слова Утешения: Ты можешь использовать действие, чтобы поддержать одно существо в пределах досягаемости. Удали с существа одну из следующих немощей: *испуг*, *очарование*, *ошеломление*, *принуждение*.
Непредвиденные Союзы: Когда ты получаешь успех при использовании Удержания Руки, цель также становится *принуждённой* на 1 минуту или пока не будет атакована.

Дуэлянт

Дуэлянты владеют стилем, позволяющим сосредоточиться на одном враге за раз. В бою они выбирают противника и вызывают его на дуэль. Стоит ему поддаться искушению, как дуэлянт со всем умением и сноровкой совершенно разбивает его, изящно протыкая в семи местах.

Уровень 7: Дуэлянт
Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +4
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Вызов: Ты можешь использовать действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы бросить вызов одному видящему и слышащему тебя существу в пределах средней дистанции. Соверши атаку Интеллектом против Воли цели. При успехе цель связана боем с тобой, пока ты не *потеряешь сознание* или не станешь *беспомощным*. Эффект также прекращается, если ты используешь талант снова или атакуешь другую цель. При провале цель становится невосприимчива к этому таланту, пока не завершит отдых.
Если цель, которой брошен вызов, совершает атаку против кого-то, кроме тебя, она совершает атаку с 1 помехой.
Рипост: Когда цель, которой брошен вызов, совершает атаку против тебя, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы добавить 1 помеху к его броску. Если она получает провал, ты выполняешь рипост. Атакуй цель оружием ближнего боя, находящимся в руках. Если ты вооружён быстрым оружием, ты совершаешь атаку с 1 преимуществом.

Уровень 10: Дуэлянт

Характеристики: Здоровье +4

Дуэльное Мастерство: Твои атаки оружием наносит 1d6 урона дополнительно целям, которым ты бросил вызов с помощью таланта Вызов.

Егерь

Егеря мастерски обращаются с луками и арбалетами. Острый взгляд и твёрдая рука позволяют им посылать стрелу за стрелой с наивысшей точностью. Если у них есть немного больше времени на прицеливание, они могут направить стрелы сквозь самые узкие просветы. Когда дело доходит до их излюбленного оружия, егерям найдётся немного равных.

Уровень 7: Егерь

Атрибуты: Увеличь три на 1.

Характеристики: Восприятие +1, Здоровье +4

Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.

Убийственная Меткость: Ты можешь использовать действие, чтобы прицелиться в видимое тебе существо в пределах средней дистанции. Соверши атаку Восприятием против Ловкости цели. При успехе, ты замечаешь удачную возможность для выстрела. На 1 раунд, если ты атакуешь цель стрелковым оружием, ты совершаешь атаки с 3 преимуществами и наносишь 3d6 урона дополнительно.

Уровень 10: Егерь

Характеристики: Здоровье +4

Идеальный Выстрел: Если ты атакуешь стрелковым оружием и получаешь провал, ты можешь использовать спровоцированное действие, превратив провал в успех.

Завоеватель

Завоеватели управляют боем. Обширный опыт полевого командира даёт им знание тактики, позволяющее направлять союзников туда, где они будут наиболее полезны. Хотя они и сами способны сражаться, завоеватели обычно держаться позади, оценивая обстановку и командуя при нужде, давая тем самым своим соратникам преимущество.

Уровень 7: Завоеватель

Атрибуты: Увеличь три на 1.

Характеристики: Здоровье +5

Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо боевую профессию.

Боевой Приказ: Ты можешь использовать действие в свой ход, выбрав одно существо в пределах ближней дистанции. Если цель слышит и понимает тебя, она может использовать спровоцированное действие для атаки. Цель совершает эту атаку с 1 преимуществом.

Управление Войсками: Ты можешь использовать действие или спровоцированное действие, выбрав одно существо в пределах ближней дистанции. Если цель слышит и понимает тебя, она перемещается до половины своей Скорости.

Уровень 10: Завоеватель

Характеристики: Здоровье +5

Полевой Командир: Получив успех при атаке, ты можешь выбрать одно существо в пределах ближней дистанции. До конца раунда, цель совершает свою следующую атаку с 1 преимуществом.

Зачарователь

Изощрённые кукловоды, зачарователи овладевают магией, подчиняющей других, управляя жертвой, как марионеткой. Многие зачарователи изучают своё искусство, практикуясь в ведовстве или узнавая секреты Очарования от дружелюбно настроенной феи.

Уровень 7: Зачарователь

Атрибуты: Увеличь три на 1.

Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1

Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.

Магия: Ты открываешь традицию Очарования или изучаешь одно заклинание Очарования.

Защита от Чар: Если в конце раунда ты *испуган*, *очарован* или *принуждён*, ты можешь пройти проверку Интеллекта и удалить все эти немощи при успехе.

Тонкие Чары: Существа, *очарованные* твоими заклинаниями, не помнят, что были *очарованы* тобой, после окончания эффекта.

Уровень 10: Зачарователь

Характеристики: Здоровье +2

Магия: Ты изучаешь одно заклинание.

Контрчарование: Когда видимое тебе существо в пределах средней дистанции становится *очарованным* или *принуждённым*, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы пройти проверку Интеллекта. При успехе ты удаляешь эту немощь с данного существа.

Постоянное Очарование: Ты удваиваешь длительность всех сотворяемых тобой заклинаний Очарования, длящихся, по крайней мере, 1 минуту.

Защитник

Защитники тренируются прикрывать окружающих и принимать удары, направленные на соратников. Вступив в битву, защитники занимают место на переднем крае, сдерживая противника. Поскольку они сильно рискуют, то защитники предпочитают тяжёлую броню и обычно носят щиты.

Уровень 7: Защитник

Атрибуты: Увеличь три на 1.

Характеристики: Здоровье +6

Защита: Ты можешь использовать действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы защитить одно существо в пределах досягаемости. До конца раунда существа, атакующие цель, совершают атаки с 1 помехой. Эффект немедленно прекращается, если цель выходит за пределы досягаемости или ты *теряешь сознание*.

Уровень 10: Защитник

Характеристики: Здоровье +6

Сдерживающий Удар: Один раз за раунд, когда ты получаешь успех при атаке оружием ближнего боя, цель становится *обездвижена* до конца раунда.

Карающий Удар: Когда существо в пределах досягаемости атакует кого-то, кроме тебя, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы атаковать это существо.

Иллюзионист

Вокруг иллюзионистов грань между иллюзией и реальностью размывается. Эти мастера магии Иллюзий сплетают правдоподобные образы существ и мощных всплесков энергий, или переделывают окружение под свои нужды. Огромное множество иллюзионистов вышло из рядов магов, хотя некоторые были плутами, развивавшими магические навыки, чтобы проворачивать умопомрачительные махинации.

Уровень 7: Иллюзионист

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Магия: Ты открываешь традицию Иллюзий или изучаешь одно заклинание Иллюзий.
Убедительная Иллюзия: При распознавании твоих иллюзий существа проходят проверку Восприятия с 2 помехами. Также, когда ты атакуешь заклинанием Иллюзий, ты совершаешь атаку с 1 преимуществом.

Уровень 10: Иллюзионист

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Иллюзорные Дубли: Получив урон от атаки, ты можешь использовать спровоцированное действие, бросив d6. При 6 ты уменьшаешь урон до 0 и телепортируешься в свободное пространство на твой выбор, в пределах ближней дистанции.

Инженер

Инженеры славятся изготовлением удивительных устройств. Вершиной карьеры инженера является создание эйдолона, механического слуги огромных размеров, подчиняющегося приказам создателя. Инженеры пойдут на что угодно, содержа в исправности свое детище, и постоянно дорабатывают его по мелочи.

Уровень 7: Инженер

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +3
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо учёную область знаний.
Эйдолон: Ты создаёшь конструкт непременно гуманоидной формы, но в остальном выглядящий на твой выбор. Эйдолон 3 метра высотой и весит 900 килограмм. Ты можешь владеть только одним эйдолоном единовременно.

Если эйдолон уничтожен, ты можешь собрать нового на замену. Это займёт 8 часов и потребует деталей, созданных или снятых со старого эйдолона. По прошествии этого времени ты собираешь нового эйдолона.

Эйдолон не является живым существом. Он игнорирует эффекты лишений и условий окружающей среды, так же, как любые эффекты, которые могут состарить. Став беспомощным, эйдолон прекращает быть существом и становится объектом.

Эйдолон находится под твоим управлением. Ты решаешь, что он делает в свой ход. Статистика эйдолона приведена ниже.

Инквизиция

Инквизиция была создана Культом Нового Бога для защиты от демонических вторжений и чистки собственных рядов. Сейчас, когда Тень Повелителя Демонов накрывает мир, Инквизиция выслеживает Его рабов, искореняет демонические культы и выискивает опасные реликвии, созданные сеять разрушение. Она действует с полного согласия и с поддержкой культа, так что инквизиторы весьма широко толкуют определение вины и осуществление правосудия.

При исполнении инквизиторы носят черные мантии, вышитые символами веры, и белые маски-черепа, скрывающие лица, для сохранения анонимности.

Эйдолон
Конструкт Размера 2

Восприятие 10 (+0); темнозрение
Защита 11; **Здоровье** 50
Сила 16 (+6), **Ловкость** 8 (-2), **Интеллект** 5 (-5), **Воля** 11 (+1)
Скорость 6
Невосприимчивость Урон от болезни и яда; получение Безумия; *болезнь*, *испуг*, *отравление*, *очарование*, *сон*, *усталость*

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Конечность (ближняя): +6 (2d6)
Запчасти: Ты можешь использовать действие, чтобы коснуться одного конструкта (вроде твоего эйдолона) или объекта в пределах досягаемости. Если ты поддерживаешь контакт с целью и сосредотачиваешься в течение 1 минуты, пройди проверку Интеллекта. При успехе, цель исцеляет 2d6 урона. При провале, ты не можешь использовать этот талант снова до завершения отдыха.

Уровень 10: Инженер

Характеристики: Здоровье +3
Кабина: Ты устанавливаешь в эйдолона кабину. Кабина – отсек вместимостью Размера 1, оборудованный органами управления и удобным сиденьем. Любое существо подходящего размера может залезть в кабину, если она не занята. Находясь внутри, оно может управлять эйдолоном. Находясь внутри, ты заменяешь свои значения Защиты и Здоровья на показатели эйдолона, движешься с его Скоростью и используешь его варианты атаки и действий вместо своих. Запаса воздуха в кабине хватает на 4 часа. Пилот может использовать действие, чтобы открыть люк, проветрить кабину, и снова закрыть, восполнив запас воздуха ещё на 4 часа. Пилот может держать люк открытым сколько угодно, но эйдолон с открытым люком не работает.
Могучий Эйдолон: Увеличь Здоровье эйдолона на 25 и Защиту на 2.

Инквизитор

Практически все инквизиторы служат культу Нового Бога, изобличая скверну в рядах церкви и искореняя демонопоклонников, грешников и нечестивцев. Основным требованием к их работе является способность отличать правду от лжи. Они не только знают, когда им лгут, то владеют множеством способов пыток, делающих подозреваемых более откровенными.

Уровень 7: Инквизитор

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +3
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Жуткая Угроза: Ты можешь использовать действие, чтобы угрожать одному существу под воздействием твоего таланта Проверки в пределах ближней дистанции. Соверши атаку Интеллектом против Воли цели. При успехе цель *испугана*, пока видит тебя. Эффект прекращается, когда цель наносит тебе урон или завершает отдых.
Мастер Пыток: Ты можешь использовать действие, чтобы начать пытать одно *беззащитное* или скованное существо в пределах досягаемости. Если ты сосредотачиваешься в течение, по меньшей мере, 1 часа, во время которого применяешь инструменты палача к цели, ты совершаешь атаку Интеллектом против Воли цели. При успехе ты можешь задать цели 1d6 вопросов (мастер бросает d6 и держит результат в тайне), цель должна отвечать правдиво и наиболее полно. Если она не знает ответа, она придумает что-нибудь, что ты хочешь услышать, хотя верить или нет – решать тебе. При провале цель становится невосприимчива к этому таланту, пока не завершит отдых.
Проверка: Ты можешь использовать действие, чтобы изучить одно видимое тебе существо в пределах средней дистанции. Соверши атаку Восприятием против Интеллекта цели. При успехе цель находится под воздействием таланта, пока не завершит отдых, пока ты не потеряешь её из виду или пока ты не используешь талант снова. При провале цель становится невосприимчива к этому таланту, пока не завершит отдых.

Пока существо находится под воздействием таланта, ты точно знаешь, когда оно намеренно лжёт, и совершаешь атаки против него с 1 преимуществом.

Уровень 10: Инквизитор

Характеристики: Здоровье +5
Инквизиторское Правосудие: Твои атаки оружием против существ, находящихся под воздействием таланта Проверки, наносят 1d6 урона дополнительно.

Исследователь

Для исследователей нет горизонта слишком далёкого, экспедиции слишком опасной и миссии слишком невыполнимой. Навыки выживания помогают им стойко переносить тяготы и лишения путешествий. Многие, становящиеся исследователями, уже имеют опыт нахождения в дикой местности, обычно это разведчики и следопыты.

Уровень 7: Исследователь

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Восприятие +1, Здоровье +3, Скорость +2
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо дикую профессию.
Противоестественные Чувства: Ты совершаешь все броски Восприятия с 1 преимуществом.
Упорство: Получив *болезнь*, *усталость*, *ослабление* или *отравление*, ты можешь пройти проверку Силы и удалить немощь при успехе. При провале ты не можешь использовать этот талант до завершения отдыха.
Роздых: Ты можешь потратить 1 час, расслабляясь. По прошествии этого времени ты и каждый расслаблявшийся член твоей группы исцеляете урон, равный своему Исцелению. Использовав этот талант, ты не можешь использовать его снова до завершения отдыха..

Уровень 10: Исследователь

Характеристики: Здоровье +3
Ведомый: Когда ты совершаешь атаку или проверку и выбрасываешь 5 или меньше, ты можешь бросить d20 ещё раз и прибавить выпавшее к результату.

Капеллан

Капелланы обеспечивают союзникам духовное наставление в битве. Многие выходят из жрецов, хотя некоторые обращаются к вере позже, оставляя прежние пути ради религиозного служения. Капелланы обычно приковывают к поясу святое писание и несут символ веры на щите.

Уровень 7: Капеллан

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +4
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо боевую или религиозную профессию.
Боевая Литания: Ты можешь использовать действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы скандировать на протяжении 1 раунда. Каждый раунд, в свой ход, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы продлить эффект ещё на раунд. Эффект прекращается немедленно, если тебе мешают говорить.

До прекращения эффекта, ты и каждый слышащий тебя член твоей группы в пределах ближней дистанции совершаете атаки с 1 преимуществом и не можете быть *очарованы* или *испуганы*.

Ты можешь использовать этот талант трижды. Потраченные использования восстанавливаются после завершения отдыха.

Уровень 10: Капеллан

Характеристики: Здоровье +4
Укрепляющая Литания: Существа под воздействием Боевой Литании наносят оружием 1d6 урона дополнительно.
Поддержка: Ты можешь использовать действие, чтобы коснуться одного существа и потратить применение Боевой Литании. Если цель *беспомощна*, она исцеляет 1 урона. Если ты сосредотачиваешься в течение 1 минуты, на протяжении которой разговариваешь с существом и обрабатываешь его раны, цель вместо этого исцеляет урон, равный своему Исцелению.

Клинок

Клинки – мастера ножевого боя. Быстрые и точные удары проникают сквозь вражескую защиту, нанося болезненные кровоточащие раны. Многие клинки выходят из преступников, поставив удары после долгого использования подходящего оружия скрытого ношения.

Уровень 7: Клинок

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +4
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Кровотечение: Твои атаки ножами, кинжалами и подобным вспомогательным оружием могут оставлять кровоточащие раны. Если результат атаки таким

оружием 20 или выше и превосходит целевое число минимум на 5, цель получает кровоточащую рану, остающуюся до тех пор, пока цель не исцелит любое количество урона или пока кто-нибудь не использует действие, чтобы остановить кровь. Пока кровь не остановлена, цель *устала* и получает 1d6 урона дополнительно в конце каждого раунда.

Уровень 10: Клинок

Характеристики: Здоровье +4

Быстрый Клинок: Ты можешь использовать спровоцированное действие в свой ход для атаки ножом или кинжалом.

Книжник

Вместо того, чтобы специализироваться на одной традиции, книжники изучают дополнительные заклинания. В итоге они получают более широкий арсенал ценой увеличения Мощи.

Уровень 7: Книжник

Атрибуты: Увеличь три на 1.

Характеристики: Здоровье +2

Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.

Магия: Ты делаешь два выбора, открывая традицию или изучая одно заклинание за каждый.

Избранные Традиции: Выбери до двух уже открытых традиций. Когда ты атакуешь заклинанием выбранной традиции, ты совершаешь атаку с 1 преимуществом. Существа проходят проверки при сопротивлении этим заклинаниям с 1 помехой.

Уровень 10: Книжник

Характеристики: Здоровье +2

Магия: Ты изучаешь два заклинания из традиций, которые ты выбрал для Избранных Традиций.

Кудесник

Члены тайного ордена кудесников опознают друг друга по волшебным посохам. Истоки ордена восходят к основанию Башни Таинств, парящей в небесах над столицей Империи, когда его члены отделились от почтеннейшего собрания, чтобы следовать другим путём. Кандидат в кудесники должен продемонстрировать свои познания, выдвинув тезис о теории магии, показать способность сотворить заклинание, и, что наиболее важно, создать волшебный посох.

Уровень 7: Кудесник

Атрибуты: Увеличь три на 1.

Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1

Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо учёную область знаний.

Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.

Волшебный Посох: Ты создаёшь волшебный посох, являющийся волшебным инструментом. Когда ты атакуешь посохом, ты совершаешь атаку с 1 преимуществом и наносишь 1d6 урона дополнительно.

Если ты теряешь или ломаешь посох, ты можешь создать замену, потратив 8 часов работы с набором алхимика и особых материалов на 1 зк.

Уровень 10: Кудесник

Характеристики: Здоровье +2

Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.

Посох Мощи: Пока ты вооружён Волшебным Посохом, ты получаешь следующие достоинства:

• Ты получаешь бонус +1 к Защите.

• Сотворяя боевое заклинание, ты совершаешь атаку с 1 преимуществом, а существа проходят проверки при сопротивлении этим заклинаниям с 1 помехой.

Лазутчик

Превосходные шпионы, лазутчики могут проникнуть в наиболее защищённые места. Они используют сочетание обмана, интуиции и актёрской игры для обхода охраны. Даже если их заметят, опознать их потом будет сложно — люди едва могут вспомнить, что вообще их видели. А если их хитрость будет раскрыта, лазутчики знают, как оставить погоню с носом.

Уровень 7: Лазутчик

Атрибуты: Увеличь три на 1.

Характеристики: Восприятие +1, Здоровье +3

Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо преступную профессию.

Безликий: Ты можешь попытаться скрыться где угодно; тебя может быть видно и ты можешь не находиться в сильно застланной области или за укрытием в три четверти. При использовании этого таланта ты остаёшься сокрытым, пока не используешь действие или спровоцированное действие, после чего ты должен подождать, по крайней мере, 1 минуту, прежде чем сможешь использовать талант снова.

Пока ты скрыт, люди, с которыми ты говоришь, не могут вспомнить твоих примет спустя 1 минуту после прекращения беседы и полностью забывают, что говорили с тобой спустя 1 час после прекращения беседы.

Наконец, в первом раунде любого боя, в котором ты скрыт, ты совершаешь атаки и проверки с 1 преимуществом. Если ты выбираешь в этом раунде быстрый ход, ты можешь использовать и действие, и перемещение.

Уровень 10: Лазутчик

Характеристики: Здоровье +3

Предательский Удар: Твои атаки оружием наносят 1d6 урона дополнительно *изумлённым* целям и целям, от которых ты скрыт.

Исчезновение: Будучи застланным или находясь за укрытием в любой мере, ты можешь использовать спровоцированное действие для применения таланта Безликий.

Лесовик

Поклявшись защищать землю, лесовики для исполнения клятвы взывают к силам природы. Они теряют сходство с сородичами, со временем деревенея обликом. Кожа оборачивается корой, глаза сияют изумрудным светом, а из тела пробиваются листья.

Уровень 7: Лесовик

Атрибуты: Увеличь три на 1.

Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1

Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо дикую профессию.

Магия: Ты открываешь Природную традицию или изучаешь одно Природное заклинание.

Сила природы: Находясь под воздействием заклинания Дубовой Коры, ты получаешь половину урона от огня. Также, атакуя предметом, заряженным заклинанием Волшебных Желудей, ты наносишь 1d6 урона дополнительно.
Лесной Покров: Находясь в застланной растительностью области, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы потратить применение Природного заклинания. Ты становишься невидимым на количество раундов, равное 1 + ранг потраченного заклинания.

Уровень 10: Лесовик
Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.
Связь с Природой: Ты можешь использовать действие, чтобы превратиться в дерево, куст или похожее растение, типичное для данной местности. Ты остаёшься в этой форме до завершения отдыха, считаясь объектом своего Размера и ничем не отличаясь от обычного растения. Ты воспринимаешь окружающее и можешь совершать броски Восприятия. Ты не можешь делать ничего, кроме прекращения эффекта в любой момент спровоцированным действием. Ты принимаешь свой обычный вид, становясь *беспомощным* в данной форме. Если ты отдыхаешь в этой форме, ты исцеляешь весь урон в конце отдыха.
Природная Стойкость: Сотворяя Природное заклинание, ты получаешь бонус к Здоровью, равный своей Мощи, на 1 минуту. Бонус складывается с другими, полученными от этого таланта.

Малефик

Подлое искусство Проклятий служит основой сил малефиков. Наслаждаясь насылаемыми неудачами и страданиями, малефики заклинаниями уродуют врагов и лишают их сил. Многие открыли традицию Проклятий, будучи ещё колдунами и ведьмами, и радуются, пуская её губительную мощь в ход.

Уровень 7: Малефик
Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Магия: Ты открываешь традицию Проклятий или изучаешь одно заклинание Проклятий.
Дурной Глаз: Когда ты успешно проклинаешь существо, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы применить к цели один из следующих эффектов до снятия проклятия:
• Страсть: Цель *очарована*.
• Летаргия: Цель *замедлена*.
• Боль: Цель получает 2d6 урона.

Уровень 10: Малефик
Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Тяжкое Проклятье: Цели, находящиеся под воздействием твоих заклинаний Проклятий, получают от твоих атак 1d6 урона дополнительно.

Мастер на все руки

Вечные дилетанты, мастера на все руки знают понемногу обо всем, но ни о чем конкретно. Путь привлекает обманщиков и авантюристов, его таланты позволяют найти выход из практически любой ситуации и преуспеть там, где неминуем провал.

Уровень 7: Мастер на все руки
Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +3
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Одарённость: Ты получаешь очки одарённости в количестве, равном уровню группы. Совершая атаку или проверку, ты можешь потратить 1 очко одарённости, чтобы совершить бросок с 2 преимуществами. Выбросив 2 шестёрки на кубах преимуществ в одном броске, ты получаешь 1 очко одарённости, вплоть до максимума. Ты восстанавливаешь запас очков одарённости, завершив отдых.
Гибкие Умения: Выполняя задачу, относящуюся к профессии, которой ты не владеешь, ты можешь пройти проверку Интеллекта. При успехе ты считаешься владеющим профессией на 1 минуту. При провале ты не можешь использовать этот талант снова до завершения отдыха.
Волшебное Откровение: Видя сотворяемое заклинание ранга 0, тобой неизученное, ты можешь потратить 1 очко одарённости, чтобы изучить его, получив количество применений, равное своей Мощи. Ты сохраняешь знания о заклинании до завершения отдыха или пока не потратишь его последнее применение.

Уровень 10: Мастер на все руки
Характеристики: Здоровье +3
Дарование: Завершив отдых, увеличь один из атрибутов на 1. Увеличение действует до нового использования таланта.
Необычайный Талант: Единицы на кубике преимуществ считаются тройками. Шестёрки на кубике помех считаются тройками.

Мастер оружия

Те, кто становится мастерами оружия, достигают сего славного звания, сосредотачиваясь на овладении избранным видом вооружения. Их репутация такова, что глупые воины ищут их, чтобы бросить вызов, а мудрые – чтобы проситься в ученики.

Уровень 7: Мастер оружия
Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +5
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Избранное Оружие: Завершив отдых, выбери оружие, соответствующее всем твоим требованиям. Это оружие считается избранным до нового использования таланта.
Пока ты вооружён избранным оружием, ты получаешь бонус +1 к Защите. При атаке избранным оружием, ты совершаешь бросок с 1 преимуществом.

Уровень 10: Мастер оружия
Характеристики: Здоровье +5
Оружейная Специализация: При атаке избранным оружием, ты наносишь 1d6 урона дополнительно.

Метаморф

Метаморфы используют великолепные познания в Метаморфизме, чтобы принимать более сильные формы и быстрее между ними переключаться. Большинству метаморфов в них гораздо удобнее, поэтому они редко заботятся о своём естественном облике.

Уровень 7: Метаморф

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Магия: Ты открываешь традицию Метаморфизма или изучаешь одно заклинание Метаморфизма.
Исключительное Превращение: Когда ты сотворяешь заклинание Метаморфизма и принимаешь другую форму, ты получаешь один из следующих бонусов, пока не вернёшься к обычному облику:
• Бонус +1 к Защите.
• Бонус +2 к Скорости.
• Бонус +4 к Восприятию.
• Бонус +5 к Здоровью.

Уровень 10: Метаморф

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Быстрое Превращение: Ты можешь использовать спровоцированное действие в свой ход, чтобы сотворить изученное заклинание Метаморфизма.

Мирмидон

Мирмидоны преуспевают, когда сражаются щитами. Изучая новые приёмы применения щитов и все лучше и лучше применяя их для защиты, мирмидоны могут отражать атаки и сокрушать врагов, прокладывая себе путь сквозь ряды неприятеля. Почти все мирмидоны имеют некоторую степень боевой подготовки, большинством было бойцами.

Уровень 7: Мирмидон

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +5
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо боевую профессию.
Неистовый Щит: Получив успех при атаке щитом, ты можешь также сдвинуть цель на 1d6 метров от себя.
Блок Щитом: Когда тебя атакуют оружием, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы блокировать атаку щитом. Нападающий совершает эту атаку с 1 помехой.

Уровень 10: Мирмидон

Характеристики: Здоровье +5
Мастер Щита: Используя щит, ты получаешь бонус +1 к Защите.

Мститель

Мстители искореняют несправедливость везде, где её увидят. Они черпают силу из приносимых клятв, выходя за пределы своих возможностей и принося возмездие обидчикам.

Уровень 7: Мститель

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +5
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Клятва Мести: Когда видимое тебе существо наносит урон тебе или другому существу, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы поклясться отомстить. Цель становиться отмеченной на 1 минуту, пока не станет *беспомощной* или пока ты не потеряешь сознание. До окончания эффекта ты не можешь использовать этот талант снова, но получаешь следующие достоинства:
• Ты совершаешь атаки против отмеченной цели с 1 преимуществом.
• Отмеченные цели *испуганы*, находясь в пределах досягаемости от тебя.
• Если отмеченная цель отходит от тебя, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы переместиться вплоть до своей Скорости в направлении цели.

Уровень 10: Мститель

Характеристики: Здоровье +5
Гнев Мстителя: Твои атаки наносят целям, отмеченным Клятвой Мести, 1d6 урона дополнительно.

Налётчик

Происходящие из суровых варварских земель, налётчики врываются в битву, размашистыми ударами валя врагов налево и направо. Они бьются без оглядки на собственную безопасность, поскольку многие из них верят, что будут пировать с богами, сыскав славную гибель в бою.

Уровень 7: Налётчик

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +5, Скорость +2
Могучий Натиск: Когда ты используешь действие для натиска, твоё перемещение не провоцирует свободных атак. Также, атака, совершенная при этом перемещении, наносит 1d6 урона дополнительно.

Уровень 10: Налётчик

Характеристики: Здоровье +5
Жажда Крови: Если существо становится *беспомощным* от твоей атаки, ты можешь использовать спровоцированное действие для натиска
Сила из Боли: Пока ты *ранен*, ты совершаешь атаки и проверки Силы с 1 преимуществом.

Некромант

Интерес смертных к тому, что ожидает за гранью, обеспечивает религиям постоянный приток ищущих предназначения и смысла жизни. Для некромантов ответ на эту загадку лежит в мрачном искусстве Некромантии. Овладение её секретами поможет свернуть с пути в могилу и даст немыслимую власть над жизнью и смертью. Некромантов избегают по всему миру, опасаясь их готовности заглядывать в темнейшие места и связываться с вещами, которых лучше не касаться.

Уровень 7: Некромант

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +1, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо учёную область знаний.
Магия: Ты открываешь традицию Некромантии или изучаешь одно заклинание Некромантии.
Привычка к Смерти: Ты не получаешь урон от болезни и яда, и не можешь получить *болезнь* или *отравление*. Наконец, когда ты совершаешь Броски Судьбы, став *беспомощным*, ты бросаешь кубик ещё раз и можешь выбрать любой из двух результатов.
Управление Нежитью: Ты изучаешь заклинание *Управление Нежитью*, описанное ниже.

Управление Нежитью **Некромант, Боевое, 1**

Цель: Одно неживое существо в пределах ближней дистанции

Длительность: 1 минута

Соверши атаку Интеллектом против Воли цели. При успехе цель становится *принуждённой* на время действия заклинания.

Атака 20+: Ты восстанавливаешь применение этого заклинания.

Уровень 10: Некромант

Характеристики: Здоровье +2

Магия: Ты изучаешь одно заклинание.

Повелитель Нежити: Ты удваиваешь количество *принуждённой* нежити, поднимаемой заклинаниями Некромантии.

Также, нежить, поднятая тобой заклинаниями Некромантии, совершает атаки с 1 преимуществом и наносит 1d6 урона дополнительно.

Опустошитель

Опустошители предпочитают устраивать бойню тяжёлым и громоздким оружием. Берут ли они в руки увесистый боевой молот или наносят удары двуручным мечом, их кровавый путь сквозь вражеские ряды заметен по разлетающимся в стороны конечностям. Поскольку такое оружие требует большой силы, то обычно опустошители происходят из военных и, чаще всего, начинают свой путь воинами или воинствующими жрецами.

Уровень 7: Опустошитель

Атрибуты: Увеличь три на 1.

Характеристики: Здоровье +6

Могучий Замах: Сделав существо *беспомощным* атакой тяжёлым оружием, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы атаковать тем же оружием в любой момент до конца своего хода.

Уровень 10: Опустошитель

Характеристики: Здоровье +6

Груды Трупов: Ты можешь использовать действие, чтобы взмахнуть тяжёлым оружием вокруг себя. Выбери любое количество существ в пределах 1 метра от себя. Цели со Здоровьем, равным 20 и ниже, получают урон, равный своему Здоровью.

Отравитель

Немногие из занятий настолько же бесчестны, как составление ядов, потому отравители редко показывают честь или добродетель в отношениях с другими. Обладая поразительными знаниями обо всем ядовитом, они могут смешать смертоноснейшие яды, способные справиться почти что с кем угодно. Отравители всегда имеют под рукой яд на случай встречи с правосудием.

Уровень 7: Отравитель

Атрибуты: Увеличь три на 1.

Характеристики: Здоровье +2

Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.

Мастер Ядов: Ты можешь использовать действие и набор алхимика, чтобы создать дозу яда (подробнее см. в **главе 6**). Ты должен сосредотачиваться, по меньшей мере, 1 минуту, во время которой используешь набор и особые ингредиенты на 5 мп.

Существа проходят проверки Силы с 3 помехами при сопротивлении созданным тобой ядам и получают от них 3d6 урона дополнительно.

Уровень 10: Отравитель

Характеристики: Здоровье +3

Ядовитое Касание: Ты можешь использовать действие или спровоцированное действие, чтобы атаковать одно существо в пределах досягаемости иглой, скрытой в кольце или на кончике пальца.

Отреченец

Отреченцы стремятся овладеть магией Защиты. Такое сосредоточение на защитных заклинаниях может быть как результатом глубокой паранойи, так и печальными последствиями столкновения с насилием. Большинство отреченцев подозрительны от природы, а с изучением традиции обнаруживают, что их недоверчивость лишь возросла. Многие отреченцы пойдут на что угодно, чтобы защитить себя. Они могут скрывать свою внешность, стирать записи о себе, создавать себе новые личности или просто держаться особняком.

Уровень 7: Отреченец

Атрибуты: Увеличь три на 1.

Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1

Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.

Магия: Ты открываешь традицию Защиты или изучаешь одно заклинание Защиты.

Защитные Чары: При сотворении заклинания Защиты, ты получаешь бонус к Защите, равный 1 + ранг заклинания на 1 минуту или до нового использования таланта.

Уровень 10: Отреченец

Характеристики: Здоровье +2

Магия: Ты изучаешь одно заклинание.

Бережёный: Атаки против тебя совершаются с 1 помехой, а при сопротивлении атакам ты проходишь проверки с 1 преимуществом.

Палач

Палачи возводят убийство в ранг искусства. Знание анатомии подсказывает им, как лучше проводить атаки, так что каждый их удар потенциально смертелен, достаточно силен, чтобы повергнуть самых могучих врагов. Хотя многие палачи происходят из ассасинов, другие могут быть из заплечных дел мастеров, профосов, или послушников причудливых культов смерти. Палачи, независимо от происхождения, предпочитают тёмную одежду и черные капюшоны, скрывающие внешность.

Уровень 7: Палач

Атрибуты: Увеличь три на 1.

Характеристики: Здоровье +3

Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.

Казнь: Единожды за раунд, атаковав оружием цель в пределах досягаемости, ты совершаешь атаку с 1 преимуществом и наносишь 1d6 урона дополнительно при успехе. Если после этой атаки цель становится *ранена*, она должна пройти проверку Силы или получить дополнительный урон, равный своему Здоровью.

Когда ты используешь этот талант, атаки против тебя совершаются с 1 преимуществом на 1 раунд.

Уровень 10: Палач

Характеристики: Здоровье +3

Полновесный Удар: Получив успех при атаке оружием, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы нанести максимально возможный для этого оружия урон.

Пиромант

Обладая несравнимой властью над первородным пламенем, пироманты создают и подчиняют огонь своей воле. Многие пироманты обрели свои силы, укрепляя связь с огненным гением. Сила этой связи горит в глазах, раскаляет кожу и вырывается из тела золой, когда пироманта достают оружием.

Уровень 7: Пиромант

Атрибуты: Увеличь три на 1.

Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1

Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.

Магия: Ты открываешь традицию Огня или изучаешь одно заклинание Огня.

Благословение Пламени: Ты получаешь половину урона от огня.

Уровень 10: Пиромант

Характеристики: Здоровье +2

Магия: Ты изучаешь одно заклинание.

Испепеляющее Пламя: Если существо получает урон от твоего заклинания Огня, оно должно пройти проверку Ловкости.

При провале оно загорается.

Поборник

Поборники упражняются, чтобы лучше сражаться за то, что важно для них. Они защищают других людей, идеалы или народы.

Уровень 7: Поборник

Атрибуты: Увеличь три на 1.

Характеристики: Здоровье +5

Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.

Боевая Стойка: Ты можешь использовать действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы встать в боевую стойку и оставаться в ней до перемещения или потери сознания. Находясь в стойке, ты совершаешь атаки с 1 преимуществом, а атаки против тебя совершаются с 1 помехой.

Уровень 10: Поборник

Характеристики: Здоровье +5

Решимость Поборника: Когда ты становишься *беспомощным*, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы пройти проверку Силы. При успехе ты исцеляешь урон, равный своему Исцелению, а твои атаки оружием на 1 раунд наносят 1d6 урона дополнительно.

Предсказатель

Предвидение открывает будущее и даёт возможность осматривать и подслушивать далёкие места. У предсказателей есть дар к магии Предвидения, трюк, возможно, рождённый скрытой психической способностью или прикосновением богов. По мере того, как они исследуют силу, которую даёт традиция, они учатся использовать свои заклинания с большей эффективностью. Что ещё более важно, они получают видения о будущем и могут использовать эти видения, чтобы избежать опасности или добиться успеха там, где иначе потерпели бы неудачу.

Уровень 7: Предсказатель

Атрибуты: Увеличь три на 1.

Характеристики: Защита +1, Здоровье +1, Мощь +1

Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.

Магия: Ты открываешь традицию Предвидения или изучаешь одно заклинание Предвидения.

Знамения: Совершая атаку или проверку, ты можешь потратить применение заклинания Предвидения, чтобы совершить бросок с количеством преимуществ, равным рангу заклинания.

Уровень 10: Предсказатель

Характеристики: Здоровье +1

Магия: Ты изучаешь одно заклинание.

Предчувствия: Каждый раз, завершая отдых, ты получаешь три предчувствия. За каждое брось d20 и запиши результат. Предчувствия остаются, пока ты их не потратишь или до завершения отдыха.

Когда видимое тебе существо совершает атаку или проверку, ты можешь заменить результат броска на одно из предчувствий, потратив его. Потратив предчувствие, вычеркни записанное число.

Путешественник

Магия телепортации позволяет мгновенно перемещаться из одной точки в другую. Путешественники настолько тщательно изучали эту традицию, что могут двигаться с ещё большей скоростью и прыгать с такой силой, что колеблют окружающее пространство.

Уровень 7: Путешественник

Атрибуты: Увеличь три на 1.

Характеристики: Здоровье +2, Скорость +2, Мощь +1

Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.

Магия: Ты открываешь традицию Телепортации или изучаешь одно заклинание Телепортации.

Стремительное Отступление: Когда видимое тебе существо атакует тебя, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы потратить применение заклинания Телепортации ранга 1 и выше. Ты телепортируешься в свободное пространство в пределах количества метров, равного 1d6 за ранг потраченного заклинания, и становишься *ошеломлённым* на 1 раунд. Если цель больше не может атаковать тебя, её действие уходит впустую.

Уровень 10: Путешественник

Характеристики: Здоровье +2

Магия: Ты изучаешь одно заклинание.

Дальние Странствия: Телепортируясь посредством заклинаний Телепортации, ты увеличиваешь дистанцию заклинания с ближней до средней, со средней до дальней, с дальней до крайней.

Возмущение Пространства: Когда ты сотворяешь заклинание Телепортации, для всех видящих тебя существ ты становишься частично застланным. Эффект длится 1 минуту.

Разрушитель

Магия разрушения — одна из самых опасных традиций, поскольку её заклинания требуют плату с любого, кто их применяет, нанося синяки, порезы и серьёзные раны. Овладение этой магией помогает разрушителям применять заклинания Разрушения без риска для себя, сбрасывая разрушающую энергию за пределы своего тела.

Уровень 7: Разрушитель

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +3, Мощь +1
Магия: Ты открываешь традицию Разрушения или изучаешь одно заклинание Разрушения.
Выплеск Разрушения: Сотворяя заклинание Разрушения, ты можешь выбрать не получать урона от его сотворения. Вместо этого разрушительная энергия вырывается из точки в пределах досягаемости на количество метров, равное твоей Мощи. Каждое существо и объект в области, кроме тебя, получает урон, равный 1 + ранг сотворённого заклинания. Существо, прошедшее проверку Силы, не получает урон.

Уровень 10: Разрушитель

Характеристики: Здоровье +3
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Полное Разрушение: При броске урона от сотворённого заклинания Разрушения, замени выпавшие единицы шестёрками.

Рунный кузнец

Рунные кузнецы раскрывают секреты создания рун и наделения их магической силой. Обычно они украшают своё оружие и доспехи знаками, вспыхивающими силой, когда они произносят заклинания. Большинство рунных кузнецов изучают свои техники у цвергов, которые, как говорят, разработали эту традицию на основе языка богов.

Уровень 7: Рунный кузнец

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Магия: Ты открываешь традицию Рун или изучаешь одно заклинание Рун.
Символы Мощи: Ты можешь использовать действие, чтобы начертать символ на доспехе или оружии, которые носишь. Символ держится 1 минуту или до нового использования таланта.

До окончания эффекта, когда ты сотворяешь боевое заклинание Рун, атаки оружием, несущим символ, наносят 1d6 урона дополнительно на 1 раунд. Также, когда ты сотворяешь бытовое заклинание Рун, доспех, несущий символ, даёт тебе бонус +1d3 к Защите на 1 раунд.

Уровень 10: Рунный кузнец

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Могучие Символы: Когда ты используешь Символы Мощи, символ держится 1 час или до нового использования таланта.

Рыцарь-маг

Магия традиции Боя превращает заклинателей в смертоносных воинов. Рыцари-маги используют заклинания своей любимой традиции, чтобы улучшить и без того отличную подготовку и расширить боевые возможности. Противники, сражающиеся против них, никогда не знают, столкнутся ли они с ударом оружия или взрывом заклинания.

Уровень 7: Рыцарь-маг

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо боевую профессию.
Магия: Ты открываешь традицию Боя или изучаешь одно заклинание Боя.
Эскалация Насилия: Сотворив заклинание, ты совершаешь атаки оружием с 1 преимуществом. Эффект длится 1 раунд.

Уровень 10: Рыцарь-маг

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Тактика Рыцаря-мага: Когда ты атакуешь заклинанием, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы атаковать оружием в любой момент до конца своего хода.

Стрелок

Стрелки знают об огнестрельном оружии всё. Прекрасно разбираясь и в стрельбе, и в создании оружия, они возятся с ним, модифицируя, чтобы повысить точность и сократить время перезарядки. Стрелки происходят из разных путей, хотя обычно имеют некоторый опыт в инженерии, ремесле или другой технической специальности.

Уровень 7: Стрелок

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +3
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Шестизарядник: Ты можешь использовать набор инструментов и особые материалы на 1 зк, чтобы переделать пистоль в шестизарядник. Работа займёт 8 часов. Другие существа, кроме тебя, совершают атаки с ним с 3 помехами.

Шестизарядник работает подобно пистолю, за исключением того, что не обладает чертой «осечка». Когда ты заряжаешь оружие, ты можешь поместить в камору до шести пуль. Ты можешь атаковать по разу за каждую пулю в каморе, до того, как потребуется перезарядка.

Уровень 10: Стрелок

Характеристики: Здоровье +3
Меткий Выстрел: Ты совершаешь атаки пистолями и своим шестизарядником с 1 преимуществом, и атаки этим оружием наносят 1d6 урона дополнительно.
Ускоритель Заряжания: Ты можешь перезарядить оружие незначительным действием, вместо обычного.

Тауматург

Магия Хаоса настолько непредсказуема, что многие, связанные с заклинаниями, избегают традиции и тех, кто её изучает. Тауматурги отбрасывают осторожность и принимают Хаос вместе со всем, что он несёт, не обращая внимания на риск и опасности, которые порождают его заклинания. Почти все тауматурги слегка эксцентричны.

Уровень 7: Тауматург

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Магия: Ты открываешь традицию Хаоса или изучаешь одно заклинание Хаоса.
Приступ Хаоса: Когда при атаке или проверке ты получаешь не устраивающий тебя результат, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы применить этот талант. Брось 2d20. Ты должен заменить исходный результат одним из выпавших чисел и получить урон, равный второму.

Уровень 10: Тауматург

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Текучая Магия: Сотворяя заклинание, ты можешь потратить применение любого другого заклинания того же ранга или выше.

Теневод

Традиция Тени, хотя и не является темной магией, имеет зловещую репутацию из-за заражения практикующих её тьмой. Не боясь риска, теневоды принимают всё, что предлагает Тень. Её эффекты обычно проявляются в виде восковой бледности, потемнения глаз и худобы тела.

Уровень 7: Теневод

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Магия: Ты открываешь традицию Тени или изучаешь одно заклинание Тени.
Плащ Теней: Пребывая в освещённой области, ты считаешься находящимся в тени.

Уровень 10: Теневод

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Теневая Форма: Ты изучаешь заклинание *Теневой Формы*, описанное далее.

Теневая Форма **Теневод, Бытовое, 1**
Длительность: 1 минута
На время действия ты становишься смутным и расплывчатым, получая следующие достоинства:
• Существа совершают атаки против твоей Защиты или Ловкости с 1 помехой, и при провале ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы переместиться вплоть до своей Скорости. Это перемещение не провоцирует свободных атак.
• Ты невидим, находясь в тенях или темноте.
• Перемещаясь, ты можешь проходить сквозь пространство, занятое другими существами.

Теург

Пребывая почти исключительно среди последователей Нового Бога, теурги претендуют на прямую связь со своим божеством, призывая силу своего покровителя для борьбы против Повелителя Демонов и его ужасающих слуг. Большинство теургов занимают почётные и почтенные должности в своих религиях, хотя инквизиция считает нескольких теургов-отступников в целом столь же опасными, как и апостолы Повелителя Демонов, из-за исповедуемых ими ересей, главной из которых является полное отрицание существования Нового Бога.

Уровень 7: Теург

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо религиозную профессию.
Магия: Ты открываешь традицию Теургии или изучаешь одно заклинание Теургии.
Праведное Восстановление: Ты можешь использовать действие, чтобы, потратив применение заклинания Теургии ранга 1 и выше, исцелить урон, равный 1d6 на ранг потраченного заклинания.

Уровень 10: Теург

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Воззвание: Сотворяя заклинание Теургии, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы призвать силу своего бога. Импульс энергии распространяется из точки в пределах досягаемости на количество метров, равное 1 + ранг заклинания. Каждое существо на твой выбор в области должно пройти проверку Воли или стать *испуганным* до конца раунда. Если существо, провалившее проверку, уже *испугано*, оно становится *оцепеневшим* до конца раунда.

Техномант

Техноманты сливают магию с механикой, что стало возможным благодаря традиции Техномагии, для создания ещё более мощных устройств, которые помогут им в их экспедициях. За несколько минут работы они могут создавать полезные изобретения, которые помогут им выполнять определённые действия, и даже могут создавать конструкты из обычных предметов.

Уровень 7: Техномант

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Магия: Ты открываешь традицию Техномагии или изучаешь одно заклинание Техномагии.
Изобретение: Сотворяя заклинание Техномагии, ты также создаёшь устройство, которой можешь удержать одной рукой, наделённое волшебной силой и существующее, пока не будет израсходовано, или до завершения отдыха. При атаке или проверке, ты можешь потратить силу устройства, чтобы совершить бросок с 1 преимуществом.

Уровень 10: Техномант

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Оживление Объекта: Ты изучаешь заклинание *Оживления Объекта*, описанное далее.

Оживление Объекта **Техномант, Бытовое, 1**
Цель: Один объекта Размера 2 и меньше в пределах ближней дистанции
Длительность: 1 минута
На время действия цель становится *принуждённым* конструктом соответственного Размера. Если цель была закреплена, её Скорость равняется нулю.

Трансмутатор

Трансмутаторы осознают изменчивую природу всех вещей посредством углублённого изучения магии Преображения. Как и их способности, они изменчивы в своих взглядах и эмоциях, колеблются от любви до ненависти, от смеха к слезам, без особых предупреждений или причин.

Уровень 7: Трансмутатор

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Магия: Ты открываешь традицию Преображения или изучаешь одно заклинание Преображения.
Оптимизация: Завершая отдых, ты можешь уменьшить один атрибут на 2, увеличив другой на 2. Эффект длится до завершения отдыха.

Уровень 10: Трансмутатор

Атрибуты: Увеличь каждый на 1.
Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.

Укротитель

Укротители овладевают секретами Первобытной магии, устанавливая связи с очарованными ими животными. Магия усиливает животных и улучшает связь с их собственным внутренним зверем.

Уровень 7: Укротитель

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо дикую профессию.
Магия: Ты открываешь Первобытную традицию или изучаешь одно Первобытное заклинание.
Первобытный Зверь: При сотворении заклинания Внутреннего Зверя бонус к скорости увеличивается на 2, а дополнительный урон от невооружённых атак и естественного оружия увеличивается на 1d6.
Первобытная Связь: Ты устанавливаешь связь с животным, *очарованным* твоим заклинанием Друга Зверей. Ты получаешь все нижеследующее:
• Когда ты становишься целью заклинания, ты можешь распространить его эффект на одно *очарованное* тобой животное в пределах средней дистанции.
• Пока ты в пределах средней дистанции от *очарованного* тобой животного, и ты, и оно совершаете все броски Восприятия с 1 преимуществом.
• Пока ты в пределах 1,5 километров от *очарованного* тобой животного, ты можешь общаться с ним телепатически, даже если не знаешь языка.

Уровень 10: Укротитель

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Первобытная Мощь: *Очарованные* тобой животные совершают атаки и проверки с 1 преимуществом. В дополнение, их атаки наносят 1d6 урона дополнительно.

Фанатик

Фанатики бродят по земле, как странствующие проповедники и поборники своей веры. Они подают пример, лишая себя всех благ цивилизации, чтобы стать ближе к своим богам. Часто их рвение проявляется в безумии, и они обращаются к саморазрушению, чтобы очистить мысли.

Уровень 7: Фанатик

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +6
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо религиозную профессию.
Рвение: Провалив атаку или проверку, ты можешь получить 1d3 Безумия, игнорируя провал, и повторить бросок. Ты обязан принять результат второго броска. После использования этого таланта, ты не можешь быть *очарован*, *принуждён* или *испуган* до конца раунда.
Буйное Помешательство: Когда ты сходишь с ума, результатом непременно будет насилие (см. Помешательство в **главе 2**).

Уровень 10: Фанатик

Характеристики: Здоровье +6
Божественная Мощь: Используя Рвение, ты совершаешь второй бросок с 1 преимуществом. В дополнение, если этим броском была атака, она наносит 1d6 урона дополнительно.

Храмовник

Избранные за преданность своей вере, тамплиеры защищают места и реликвии, важные для их религии. В результате специальной подготовки они могут произносить тайные молитвы, призывая божество оградить своё окружение и обезопасить все внутри от грабителей и осквернителей.

Уровень 7: Храмовник

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Восприятие +1, Здоровье +4
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо религиозную профессию.
Храм Веры: Ты изучаешь заклинание *Храм Веры*, описанное далее.

Храм Веры **Храмовник, Бытовое, 0**

Область: Сфера радиусом в 5 метров, с центром в пределах досягаемости. Если в центре располагается кумир, святилище или алтарь, посвящённый твоей религии, радиус увеличивается до 10 метров.
Длительность: 1 минута или пока ты не покинешь область

Святая сила наполняет область на все время действия. Когда существо перемещается в область из-за ее пределов, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы переместиться вплоть до своей Скорости по направлению к нему и атаковать оружием. При успехе существо также становится *неподвижным* на 1 раунд.

Уровень 10: Храмовник

Характеристики: Здоровье +4
Страж Храма: Твои атаки против целей в области твоего *Храма Веры* наносят 1d6 урона дополнительно.

Хрономант

Хрономанты исследуют тайны магии Времени, чтобы овладеть ею. В результате они изучают передовые методы управления течением времени и могут предвидеть будущее всего, что они делают.

Уровень 7: Хрономант

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Магия: Ты открываешь традицию Времени или изучаешь одно заклинание Времени.
Прыть: Сотворяя заклинание Времени, ты можешь переместиться на количество метров, равное твоей Мощи. Это перемещение не провоцирует свободных атак.

Уровень 10: Хрономант

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Предзнание: Сотворяя заклинание Времени, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы взглянуть на несколько секунд в будущее, получив озарение. Ты сохраняешь озарение, пока оно не будет потрачено, или до завершения отдыха. Получив провал при атаке или проверке, ты можешь потратить озарение, чтобы повторить бросок.

Целитель

Традиция Жизни включает заклинания, позволяющие исцелять и лечить. Таким образом, к этой традиции обращаются те, кто хочет оказывать помощь и утешение тем, кто в них нуждается. Целители берут на себя обязательство утолять чужую боль, исключая другие занятия, и обычно имеют опыт помощи другим. Их сила такова, что, когда они идут по комнате, раны закрываются, болезни исчезают, а яды становятся безвредными.

Уровень 7: Целитель

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +4, Мощь +1
Магия: Ты открываешь традицию Жизни или изучаешь одно заклинание Жизни.
Бесконтактное Исцеление: Сотворяя заклинание Жизни, чьей целью является существо в пределах досягаемости, ты можешь выбрать целью существо в пределах ближней дистанции.

Уровень 10: Целитель

Характеристики: Здоровье +4
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Усиленное Исцеление: Когда существо исцеляет урон твоим заклинанием Жизни, оно исцеляет дополнительно количество урона, равное своему Исцелению.

Несокрушимая Жизнестойкость: Ты никогда не получаешь урон от болезни и яда, и не можешь получить *болезнь* или *отравление*. В дополнение, ты исцеляешь весь урон при завершении отдыха.

Часовой

Превосходные чувства и сильное чувство долга наделяют часовых сверхъестественными способностями к обнаружению. Мало что ускользает от их внимания — даже боги не могут застать их врасплох. Многие часовые развивают свои таланты, охраняя важных людей, реликвии и места. Они могут иметь религиозное, магическое или военное происхождение.

Уровень 7: Часовой

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Восприятие +1, Здоровье +5
Безупречная Внимательность: Твои острые чувства не позволяют застать тебя врасплох. Пока ты в сознании, ты не можешь быть *изумлён* или *оцепенеть*. Ты проходишь проверки Восприятия с 1 преимуществом. Наконец, ты видишь расплывчатые контуры вокруг невидимых существ и объектов в пределах дальности зрения, как если бы они находились в частично застланной области.

Уровень 10: Часовой

Характеристики: Здоровье +5
Постовой: Ты можешь использовать действие, чтобы охранять область внутри сферы радиусом в 5 метров, с центром в пределах досягаемости. Эффект длится до нового использования таланта, пока ты не покинешь область или не потеряешь сознание. Находясь в области, ты получаешь следующие достоинства:
• Ты совершаешь атаки с 1 преимуществом.
• Ты знаешь расположение каждого существа в области, существа в ней не могут скрыться от тебя.
• Ты не можешь быть *очарован*, *принуждён*, *испуган*, *изумлён*, или усыплён магией.
• Ты не можешь быть перемещён из области.

Чудотворец

Для многих смертных достаточно веры в богов и их могущество, чтобы владеть магией. Чудотворцы обладают такой убеждённостью, что их чудеса выходят далеко за рамки простых заклинаний, проявляясь на телах признаками набожности. Чудотворцы происходят изо всех религий и всех путей.

Уровень 7: Чудотворец

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +6
Стигматы: Ты можешь использовать действие, чтобы призвать силу бога. Ты получаешь 1 Безумия и штраф –5 к Здоровью, длящийся до завершения отдыха. Ты принимаешь облик бога, которому служишь, на количество минут, равное 1 + твоя Мощь. Когда ты принимаешь этот облик, каждое видящее тебя существо в пределах ближней дистанции, не являющееся членом твоей группы, должно пройти проверку Воли с 1 помехой или стать *испуганным* до окончания эффекта.

Также, до окончания эффекта ты совершаешь атаки и проверки с 1 преимуществом и исцеляешь 1d6 урона в конце каждого раунда.
Языки: Когда ты говоришь, любое существо, знающее хотя бы один язык, понимает тебя. Также, ты можешь, на выбор, говорить громовым голосом, слышным с 1,5 километров.

Уровень 10: Чудотворец

Характеристики: Здоровье +4
Чудодей: Ты можешь использовать действие, чтобы коснуться существа и получить штраф –5 к Здоровью, длящийся до завершения отдыха. Выбери один из следующих эффектов:
• Цель исцеляет урон, равный своему Исцелению.
• Ты удаляешь с цели *болезнь*.
• Ты удаляешь с цели *отравление*.
• Ты удаляешь с цели проклятье.
• Ты удаляешь с цели 1d3 Безумия.

Экзорцист

Демоны, злые феи и мстительные духи совершают набеги на мир смертных, чтобы мучить невинных, завладевать их телами и заставлять их творить запредельное зло. Экзорцисты объявляют войну подобной отвратительной нечисти и изучают специальную магию, чтобы изгонять и уничтожать её.

Уровень 7: Экзорцист

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +4, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо религиозную профессию.
Магия Экзорциста: Ты изучаешь заклинание *Экзорцизма*, описанное ниже.

Экзорцизм — **Экзорцист, Боевое, 1**
Цель: Одно *очарованное*, *принужденное*, *испуганное* или одержимое существо в пределах ближней дистанции
Если цель *очарована*, *принуждена* или *испугана,* ты удаляешь с нее эту немощь.

Если цель одержима, ты должен сосредотачиваться 1 минуту, во время которой цель должна оставаться в пределах дальности заклинания, а затем совершить атаку Волей против Воли вселившегося существа. При успехе одержимость прекращается, а вселившееся в цель существо появляется в свободном пространстве в пределах ближней дистанции и становится *ошеломлено* на 1 раунд.
Атака 20+: Вселившееся существо становится *оцепеневшим* на 1 раунд, вместо *ошеломления*.

Уровень 10: Экзорцист

Характеристики: Здоровье +4
Святая Ненависть: Ты совершаешь атаки против демонов, дьяволов, фей, духов и нежити с 1 преимуществом. Подобные существо проходят проверки при сопротивлении твоим атакам с 1 помехой.
Железная Воля: Ты не можешь быть *очарован*, *принуждён* или *испуган*. При сопротивлении получению Безумия, ты проходишь проверку с 1 преимуществом.

Глава 01: Снаряжение

В этой главе описаны мечи и пистолеты, зелья и формулы, доспехи и прочие инструменты, позволяющие персонажам выжить в полном опасностей мире.

Цены

Все предметы оцениваются с использованием монет, чеканившихся в Империи и сопредельных землях. В главе описаны средние цены на предметы, в некоторых районах товары могут быть более или менее дорогими. Монетная система включает в себя медный пфенниг (мп), серебряный шиллинг (сш) и золотую крону (зк). Обыватели также разрезают пфенниги на геллеры.
10 геллеров = 1 медный пфенниг (мп)

10 медных пфеннигов (мп) = 1 серебряный шиллинг (сш)
10 серебряных шиллингов (сш) = 1 золотая крона (зк)

Основной монетой является серебряный шиллинг. Обычные повседневные сделки считаются на пфенниги и геллеры, а аристократы используют кроны.

Другие платежные средства

Самоцветы, драгоценности, долговые обязательства, услуги и титулы имеют свою ценность и могут использоваться вместо монет или товаров для торговли. Их стоимость зависит от заинтересованности покупателя. Персонажи могут также продавать или покупать другие товары. Подержанное снаряжение стоит половину обычной цены или даже меньше.

Доступность

Доступность описывает, насколько легко найти определенный предмет.
Обычные (О) предметы — то, от чего зависит повседневная жизнь и выживание. Эти предметы можно найти практически везде, где живут люди.
Необычные (Н) предметы требуют особых навыков для производства и, таким образом, доступны только в поселениях и организациях с населением от 1000 человек.

Редкие (Р) изготавливаются из дорогих материалов и требуют высокого мастерства и доступны в поселениях и организациях с населением от 5000 человек.
Экзотические предметы **(Э)**, как правило, имеют магическую природу, изготовлены из необычных материалов или требуют передовой и специализированной подготовки. Эти предметы можно найти в поселениях и организациях с населением от 10 000 человек.

Предел нагрузки

Ты можешь без проблем носить или перетаскивать количество предметов, равное значению Силы, держа их в руках или располагая на теле. Если ты превысишь лимит, но не более чем вдвое, ты становишься перегруженным. Когда ты перегружен, ты замедлен и совершаешь все броски Силы и Ловкости с 1 помехой.
• **Одежда и аксессуары**: Носимые предметы, такие как одежда, ожерелья, кольца, короны и тому подобное, считаются одним предметом. Сложная одежда, тяжелая одежда и костюмы, состоящие из комплекта вещей, считаются двумя предметами.
• **Монеты и драгоценные камни**: каждые десять резан и монет россыпью, а также каждые пять драгоценных камней россыпью считаются одним предметом.
• **Контейнеры**: контейнер и все, что он содержит, считается одним предметом. Например, можно запихать снаряжение в рюкзак. Пока оно лежит в рюкзаке, оно считается одним предметом.

Ты можешь поместить около 500 монет или 30-см куб предметов в мешок или рюкзак, 1000 монет или 60-см куб предметов в металлической коробке и 5000 монет или 1,2-м куб предметов в обычный сундук. Сундук или железный ящик довольно тяжелые и становятся еще тяжелее при наполнении. Такие контейнеры считаются тремя предметами, а не одним.

Поддержание образа жизни

В дополнение к уходу за оружием, броней и прочим снаряжением, персонажи также должны оплачивать бытовые траты — жилье, еду одежду и развлечения. Вместо подсчета каждого пфеннига, правила предлагают упростить все до выбора образа жизни. Начинающие персонажи определяют образ жизни случайно (подробнее см. Главу 1). Ты продолжаешь придерживаться этого образа жизни на протяжении первого приключения. Когда оно закончится, ты должен приобрести новый образ жизни. Достоинства и недостатки нового образа жизни длятся до конца следующего приключения, после чего ты должен заплатить, чтобы остаться на этом уровне, или оплатить другой образ жизни.

Ниже описаны наиболее типичные примеры. Они могут включать и другие достоинства и недостатки, на усмотрение мастера.

Поддержание образа жизни

Образ жизни	Цена
Нищий	—
Бедный	2 мп
Скромный	1 сш
Приличный	2 сш
Зажиточный	1 зк
Богатый	2 зк и больше

Нищий

Ты живешь на улице или под открытым небом. Ты пытаешься хотя бы поселиться под крышей, слоняясь без еды днями напролет. В начале приключения пройди проверку Силы с 1 помехой плюс 1 помеха за каждое последовательное приключение с таким образом жизни. При провале ты теряешь один предмет стоимостью 1 сш или больше, на твой выбор. Если тебе нечего терять, ты получаешь болезнь. В конце каждого дня пройди проверку Силы с 1 помехой. При успехе ты выздоравливаешь.

Бедный

Ты живешь в убогих условиях, возможно снимая крошечную комнату вскладчину, и экономишь на еде. В начале приключения пройди проверку Силы. При провале ты теряешь один предмет стоимостью 1 сш или больше. Если тебе нечего терять, ты получаешь болезнь, как описано выше.

Скромный

Ты едва сводишь концы с концами. Скорее всего, ты снимаешь комнату или живешь хибаре в бедном районе.

Приличный

Ты живешь довольно хорошо и зарабатываешь достаточно для удовлетворения потребностей. В начале приключения пройди проверку Интеллекта с 1 помехой. При успехе ты экономишь 1d6 мп.

Зажиточный

Ты имеешь достаточно средств на отличное жилье, отличную одежду, и статус, позволяющий обратиться к сильным мира сего. В начале приключения пройди проверку Интеллекта. При успехе ты экономишь 1d6 сш.

Богатый

Ты живешь в роскоши. Возможно, у тебя есть особняк или поместье, со слугами и всеми удобствами. В начале приключения пройди проверку Интеллекта. При успехе ты экономишь 2d6 сш.

Доспехи и одежда

Броня включает в себя любую одежду, предназначенную для защиты владельца от вреда и может быть изготовлена из кожи, кольчуги, перекрывающихся чешуй или тяжелых пластин. Ношение брони влияет на Защиту и возможности персонажа. Дополнительную информацию см. в разделе Одежда.
• **Тип**: Броня делится на одежду, легкую, среднюю или тяжелую броню. Ты совершаешь проверки Силы с 1 помехой при плавании в средней броне. Ты получаешь штраф -2 к Скорости, и совершаешь проверки Силы с 2 помехами при плавании в тяжелой броне.
• **Требования**: если ты носишь броню, не соответствуя её требованиям, перечисленным в таблице, ты совершаешь все броски Силы и Ловкости с 1 помехой. Кроме того, ты получаешь штраф -2 к Скорости. Эффект от несоблюдения требований брони складывается с другими эффектами ношения брони.
• **Защита**: замени свою Защиту указанным значением во время ношения одежды или брони.

Большие и маленькие существа

Перечисленные цены на броню предназначены для существ Размера ½ и 1. Чтобы определить цену брони для больших или меньших существ, умножь цену на размер существа. Например, кольчуга для существа Размера 2 будет стоить 2 зк.

Надевание и снятие брони

Ты можешь надеть или снять одежду, используя действие, но надевание и снятие брони потяжелее займет больше времени. Легкая броня потребует 1 минуту, средняя броня 5 минут и тяжелая броня 10 минут. С посторонней помощью ты можешь надеть и снять броню за половину времени.

Описания брони

Ниже описаны наиболее распространенные типы имеющихся в игре доспехов. Мастер может изменять эти описания по мере необходимости на основании того, где была найдена или приобретена броня.

Одежда
Одежда включает в себя все, от крестьянских лохмотьев до прекрасной одежды, подходящей для лорда или леди. Дополнительную информацию об одежде см. в разделе «**Одежда и аксессуары**».

Мягкая кожа
Обычная кожаная одежда. Мягкая кожа обеспечивает минимальную защиту, но ее может носить любой.

Дубленая кожа
Этот костюм состоит из нагрудника, наплечников, поножей, сапог и шлема. Каждый элемент проварен в масле и подогнан под фигуру пользователя. В некоторых доспехах есть заклепки или шипы.

Бригантина
Бригантина — это одежда, усиленная металлическими полосами между слоями кожи или металлическими заклепками. Она обычно состоит из халата с длинными рукавами и поножей.

Кольчуга
Кольчуга — это сеть, сплетенная из металлических петель или колец, надетая поверх поддоспешника. Броня включает в себя капюшон, рубаху с рукавами и чулки. Шлем прилагается.

Чешуя
Чешуя — доспех из перекрывающихся мелких металлических чешуек. Он защищает туловище, руки и нижнюю часть тела. В доспех также входит шлем.

Кольчато-пластинчатый доспех
Полный кольчужный доспех, усиленный металлическими пластинами, полосами или планками. Такие доспехи включают нагрудник, поножи, оплечье и другие элементы, носимые поверх кольчуги и поддоспешника. В доспех входит закрытый шлем.

Латы
Эта броня защищает тело большими металлическими пластинами, полосами или планками поверх кольчуги и поддоспешника. Доспех включает нагрудник, поножи, наручи и шлем.

Одежда и броня

Название	Защита	Цена	Дост.
Одежда (Без ограничений)			
Одежда	Ловкость	Разная	О
Кожа	Ловкость+1	2 сш	О
Легкая броня (Сила 11+)			
Дубленая кожа	Ловкость+2	5 сш	О
Бригантина	13	5 сш	О
Средняя броня (Сила 13+)			
Кольчуга	15	1 зк	Н
Чешуя	16	2 зк	Н
Тяжелая броня (Сила 15+)			
Кольчато-пластинчатый доспех	17	5 зк	Р
Латы	18	25 зк	Э

Оружие

В таблице «Оружие» показано оружие, доступное в игровом мире. Многие виды вооружения собраны вместе. Несмотря на различия в форме и конструкции, они имеют одинаковые показатели.

Тип

Оружие делится на типы. Тип определяет требования, которым ты должен соответствовать, чтобы эффективно использовать оружие. Если ты атакуешь оружием, не отвечая требованиям, ты совершаешь атаку с 1 помехой.

Нанесение урона

Когда ты получаешь успех при атаке оружием, атака попадает в цель, и ты бросаешь указанные кости, чтобы определить нанесенный урон.

Руки

Здесь указано, как ты держишь оружие. Если написано «любая», ты можешь держать оружие в ведущей руке или взять его во вторую. «Одна» — ты должен держать оружие в ведущей руке или в обеих руках. Наконец, «обе» означает, что ты должен держать оружие обеими руками.

Существа размером ¼ или меньше не могут держать двуручное оружие и должны держать одноручное оружие обеими руками.

Если ты держишь одноручное оружие подходящего размера двумя руками, ты получаешь бонус +1 к урону.

Свойства

У многих видов оружия есть специальные правила, которые описаны здесь.

- **Громоздкое**: когда ты атакуешь этим оружием, ты совершаешь атаку с 1 помехой.
- **Оборонительное + #:** ты добавляешь бонус к Защите, пока пользуешься этим оружием.
- **Точное**: ты можешь совершать атаки Силой или Ловкостью, на выбор, при использовании этого оружия.
- **Осечка**: когда ты атакуешь этим оружием, а результат атаки равен 0 или меньше, оружие осекается. Брось d6. При четном результате оружие просто осекается и может снова работать, как только ты потратишь 1 минуту, чтобы прочистить ствол и починить оружие, используя инструменты. При нечетном результате оружие взрывается, и ты получаешь 2d6 урона.
- **Дистанция (ближняя, средняя, дальняя):** здесь описана нормальная дальность для оружия. Подробнее

о дистанциях, используемых в игре, см. «**Дальность и дистанция**» в **главе 2**.

• **Досягаемость + #**: ты добавляешь указанное число к досягаемости, пока пользуешься этим оружием.

• **Перезарядка**: ты можешь атаковать оружием, только если оно заряжено. См. «**Перезарядка**» в **главе 2**.

• **Размер 1**: ты должен быть Размера 1 или больше, чтобы пользоваться этим оружием.

• **Боеприпас [тип]**: оружие использует при атаке боеприпасы указанного типа. У тебя должна быть единица боеприпасов для каждой атаки, которую ты совершаешь этим оружием.

• **Метательное**: ты можешь использовать стрелковую атаку этим оружием, бросив его.

Оружие для больших существ

Умножь цену оружия на Размер существа, чтобы определить, сколько придется отдать за оружие, предназначенное для существа Размером 2 или больше. Кроме того, оружие для более крупного существа (включая безоружные удары) наносит 1d6 дополнительного урон за каждый пункт Размера выше 1. Если оружие обычно имеет меньше 1d6 урона, сначала увеличь урон до 1d6 для Размера 2, а затем увеличивай урон на 1d6 за каждый пункт Размера существа свыше 2.

Боеприпасы

Чтобы атаковать стрелковым оружием — луками, арбалетами, пистолями — понадобятся боеприпасы.

Отслеживание боеприпасов

Важность отслеживания боеприпасов варьируется от группы к группе. Проконсультируйтесь с мастером, чтобы узнать, используются ли какие-либо из следующих дополнительных правил.

Подбор боеприпасов

При использовании боеприпасов, отличных от пуль, ты можешь собрать около половины всех использованных снарядов.

Боеприпасы

Боеприпас	Цена
Стрелы (5)	5 мп
Болты (5)	5 мп
Пули и порох (5)	1 сш
Стрелка (5)	5 мп
Камни (5)	5 мп

Особые материалы

Многие, к примеру, феи, не могут выносить прикосновений железа. Вместо этого они создают броню и оружие из других материалов, используя бронзу, кость или дерево. Цены на доспехи и оружие из других материалов те же, что и обычно.

• **Разрушение оружия**: Когда ты атакуешь оружием, которое обычно делается из металла, и оно изготовлено из материала, отличного от металла, оно может сломаться. Если результат броска равен 0 или меньше, оружие получает урон, равный своему Здоровью, и ломается.

• **Посеребренное оружие**: Оружие, покрытое серебром, полезно при борьбе с некоторыми чудовищами. Ты можешь посеребрить любое оружие, имеющее металл в составе, умножив цену на 3. Посеребренное оружие считается экзотическим.

Абстрактная система

Предполагается, что у тебя достаточно боеприпасов, чтобы использовать стрелковое оружие до пяти раз. После того, как ты атакуешь оружием, использующим боеприпасы, а результат атаки равен 0 или меньше, у тебя заканчиваются боеприпасы для этого оружия, и ты не можешь совершать стрелковые атаки до тех пор, пока не пополнишь запасы.

Импровизированное оружие

Урон импровизированным оружием

Руки	Урон
Непривычная	1
Ведущая	1d3
Обе	1d6

Ты также можешь атаковать с помощью подвернувшихся под руку предметов. Сковорода, дверь, сорванная с петель, или окаменевший полурослик, могут помочь, если другое оружие недоступно. Чтобы объект мог служить в качестве импровизированного оружия, он должен быть изготовлен из твердого материала — дерева, камня или металла. Когда ты атакуешь импровизированным оружием, ты совершаешь атаку с 1 помехой, а оружие наносит урон в зависимости от того, как ты его держишь.

Замена снаряжения

Предполагается, что ты содержишь снаряжение в порядке, штопаешь одежду, чистишь и смазываешь оружие, пополняешь припасы, в том числе и во время странствий, и восполняешь боезапас. Не имеет значения, насколько ревностно ты следишь за состоянием вещей, однажды они все равно приходят в негодность. Когда ты выбираешь путь эксперта или мастера, все старое снаряжение, не являющееся магическим, ветшает и должно быть заменено.

Оружие

Обычное оружие

Название	Урон	Руки	Свойства	Цена	Дост.
Топор	1d6 + 1	Одна	—	1 сш	О
Дубина	1d6	Одна	—	5 мп	О
Кинжал/нож	1d3	Любая	Точное, метательное, дистанция (близкая)	5 мп	О
Стрелка	1	Любая	Метательное, дистанция (близкая)	1 мп	О
Молот/топор	1d3	Любая	Метательное, дистанция (близкая)	1 сш	О
Дротик	1d3	Одна	Точное, метательное, дистанция (средняя)	1 сш	О
Серп/копье	1d6	Одна	Точное	1 сш	О
Посох	1d6 + 1	Обе	Точное	5 мп	О
Безоружный удар	1	Любая	Точное	—	—

Стрелковое оружие

Название	Урон	Руки	Свойства	Цена	Дост.
Духовая трубка	1d3	Одна	Дистанция (средняя), боеприпас (иглы)	1 сш	Н
Лук	1d6	Обе	Дистанция (дальняя), боеприпас (стрелы)	5 сш	О
Арбалет	2d6	Обе	Дистанция (дальняя), перезарядка, боеприпас (болты)	1 зк	О
Ручной арбалет	1d6	Любая	Дистанция (ближняя), перезарядка, боеприпас (болты)	2 зк	Р
Длинный лук (Сила 9+)	1d6 + 1	Обе	Размер 1, дистанция (дальняя), боеприпас (стрелы)	1 зк	Н
Пистоль	2d6	Любая	Осечка, дистанция (средняя), перезарядка, боеприпас (пули)	5 зк	Э
Аркебуза	3d6	Обе	Осечка, дистанция (дальняя), перезарядка, боеприпас (пули)	10 зк	Э
Праща	1d3	Любая	Дистанция (средняя), боеприпас (камни)	5 мп	О

Щиты (Сила 9+)

Название	Урон	Руки	Свойства	Цена	Дост.
Малый щит	1	Любая	Оборонительное +1	5 мп	О
Большой щит (Сила 11+)	1d3	Любая	Размер 1, оборонительное +2	1 сш	О

Армейское оружие (Сила 11+)

Название	Урон	Руки	Свойства	Цена	Дост.
Секира/цеп/ моргенштерн/ клевец/меч	1d6 + 2	Одна	—	5 сш	Н
Глефа/алебарда/ бердыш	1d6 + 2	Обе	Досягаемость + 1	1 зк	Н
Длинное копье	1d6 + 1	Обе	Одноручное, если верхом; досягаемость + 2	5 сш	Н
Булава	1d6	Любая	—	5 сш	О
Бастард/ боевой молот	2d6	Обе	Громоздкое	1 зк	Р
Пика	1d6	Обе	Размер 1, досягаемость + 2	5 сш	Н
Копье	1d6	Одна	Точное, дистанция (ближняя)	1 сш	О
Трезубец	1d6	Одна	Метательное, дистанция (ближняя)	5 сш	Н

Быстрое оружие (Сила 11+ или Ловкость 11+)

Название	Урон	Руки	Свойства	Цена	Дост.
Цепь, кортик, длинный нож, плеть, короткий меч	1d6	Любая	Точное	5 сш	Н
Шпага, сабля, ятаган	1d6 + 1	Одна	Точное	1 зк	Н
Кнут	1d3	Любая	Точное, досягаемость + 1	5 сш	Н

Тяжелое оружие (Сила 13+)

Название	Урон	Руки	Свойства	Цена	Дост.
Бастард/ боевой молот	2d6	Одна	Громоздкое	1 зк	Р
Секира, двуручник, палица	3d6	Обе	Громоздкое	2 зк	Р

Снаряжение приключенцев

Мудрые персонажи тратят некоторое время на обеспечение себя и подбор снаряжения, которое, по их мнению, будет служить их целям, отдыхая в гостинице или в другом относительно безопасном месте. Следующие несколько разделов описывают личное имущество, зелья, одежду и услуги, которые могут тебе понадобиться.

Личное имущество

Следующие предметы полезны для любого персонажа, пробивающего себе путь в опасном мире. Здесь описываются предметы со специальными правилами.

Лампа

Ты можешь использовать действие, чтобы зажечь лампу, наполненную маслом. Зажженная лампа освещает область радиусом до 10 метров, с центром в своем пространстве. Лампа, заправленная полной флягой масла, горит в течение 4 часов.

Масло

Ты можешь атаковать с помощью фляги с маслом, бросив ее в одно существо или предмет в пределах средней дистанции. Соверши атаки Ловкостью против Ловкости цели. При успехе, масло покрывает цель, и она остается обмасленной, пока не потратит 1 минуту на очистку. Если существо или объект, покрытый маслом, получает урон от огня или молнии, масло загорается и наносит 1d6 урона. Цель получает 1d6 урона в конце каждого раунда на протяжении 1d6 раундов. Существо может использовать действие для тушения пламени.

Набор приключенца

Этот набор включает в себя рюкзак, спальник, столовые приборы, трутницу, 3 факела, моток веревки (20 метров), крюк-кошку, пайки на неделю и бурдюк.

Свеча

Ты можешь использовать действие, чтобы зажечь свечу. Зажженная свеча освещает область радиусом до 1 метра, с центром в своем пространстве, и горит в течение 1 часа.

Спички

Ты можешь чиркнуть по твердой поверхности в качестве незначительного действия в свой ход. Спичка превращает темноту в тени в радиусе 1 метра, с центром в своем пространстве. Она горит в течение 1 раунда.

Факел

Ты можешь использовать действие, чтобы зажечь факел. Зажженный факел освещает сферу радиусом 5 метров, с центром в своем пространстве. Зажженный факел горит в течение 1 часа.

Фонарь

Ты можешь использовать действие, чтобы зажечь фонарь, наполненный маслом. Зажженный фонарь освещает 20-метровый конус. Фонарь, заправленный полной флягой масла, горит в течение 4 часов.

Личное имущество

Предмет	Цена
Бочка	2 мп
Бурдюк	1 мп
Веревка, моток (20 метров)	1 мп
Зеркало, малое серебряное	1 сш
Кандалы	5 мп
Карта	1 сш
Карты, колода	3 геллера
Кисет	1 мп
Колчан	5 геллеров
Коробка, металлическая	5 мп
Кости игральные	2 геллера
Котелок	1 мп
Крюк	1 мп
Лампа	1 сш
Масло, фляга	1 мп
Мешок	5 геллеров
Молоток и 10 скальных крюков	1 мп
Набор приключенца	1 сш
Огниво	1 мп
Одеяло	1 мп
Пайки (1 неделя)	1 мп
Палатка, 2-мест.	5 мп
Рюкзак	1 мп
Свеча	1 геллер
Сигары, коробка	1 мп+
Спальник	2 мп
Спички	1 мп
Столовые приборы	5 геллеров
Сундук, деревянный	4 мп
Трубка	2 мп
Трубочный табак	1 мп+
Факел	5 геллеров
Фляга	1 мп
Фонарь	5 сш
Футляр, свиток	2 мп
Шест, 3 метра	1 мп
Штырь, большой, железный	1 мп

Наряды и аксессуары

Предметы в этом разделе считаются обычного качества и из обычного материала. Обычная одежда включает традиционные для местности вещи. Ты можешь описать свою одежды на свой вкус.

Одежда

Набор одежды включает рубаху, штаны или юбку, белье, шерстяные носки, кожаные ботинки и пояс или кушак. Покрой и стиль зависят от региона. Материалы и качество различаются в зависимости от цены и назначения. В цену могут входить соответствующие аксессуары. Правила ношения одежды описаны в разделе Броня и одежда.

Инструменты

Персонажи нуждаются в инструментах, чтобы использовать некоторые профессии и таланты, а также сотворять заклинания из определенных традиций. Ниже приведены описания инструментов, содержащие специальные примечания или правила.

Одежда и аксессуары

Предмет	Цена	Доступность
Гарнитур, замысловатый	5 сш+	Редкое
Гарнитур, простой	5 мп	Необычное
Жилет	3 мп	Обычное
Костюм, на заказ	4 сш	Необычное
Костюм, поношенный	1 сш	Необычное
Куртка, зимняя	1 сш	Обычное
Куртка, легкая	5 мп	Обычное
Обувь, кожаная	2 мп	Обычное
Обувь, превосходная	2 сш	Редкое
Одежда (обычная)	5 мп	Обычное
Одежда (теплая)	8 мп	Необычное
Одежда (сценическая)	7 мп	Необычное
Одежда (придворная)	5 сш	Редкое
Одежда (дворянская)	5 зк	Экзотическое
Одежда (королевская)	25 зк	Экзотическое
Очки	5 сш	Редкое
Пальто	1 сш	Необычное
Перчатки, превосходные	1 сш	Редкое
Перчатки, рабочие	1 мп	Обычное
Платье, модное	5 сш+	Редкое
Платье, обычное	5 мп	Обычное
Плащ	5 мп	Обычное
Пояс	1 мп	Обычное
Рабочий комбинезон	3 мп	Обычное
Ризы	1 сш	Необычное
Рубаха	1 мп	Обычное
Рубаха, превосходная	1 сш+	Редкое
Сумочка	1 сш	Необычное
Украшения	1 сш+	Редкое/Экзотическое
Форма	5 мп	Необычное
Цилиндр	8 мп	Необычное
Чулки, шелковые	8 мп	Необычное
Шляпа	5 геллеров	Обычное
Шляпа, превосходная	1 сш	Редкое
Шляпка, дамская	1 сш	Необычное
Штаны, обычные	2 мп	Обычное
Штаны, превосходные	2 сш+	Редкое

Инструменты

Наименование	Цена	Доступность
Волшебный инструмент	1 сш	Необычное
Инструменты палача	2 сш	Необычное
Инструменты штурмана	2 сш	Экзотическое
Кастеты, пара	1 сш	Обычное
Книга, печатная/рукописная	1 зк	Экзотическое
Ломик	2 мп	Обычное
Лупа	1 сш	Экзотическое
Музыкальный инструмент	1 сш+	Редкое
Набор алхимика	5 сш	Экзотическое
Набор инструментов	1 сш	Обычное
Набор маскировочный (6 применений)	5 сш	Редкое
Набор целителя (6 применений)	5 сш	Необычное
Отмычки	1 сш	Редкое
Песочные часы	1 сш	Редкое
Письменный прибор	1 сш	Редкое
Подзорная труба	100 зк	Экзотическое
Праздничный венок	1 мп	Обычное
Святая вода	3 сш	Редкое
Святой символ	5 мп	Обычное
Сеть	5 мп	Обычное
Таль с блоком	1 сш	Необычное
Удавка	1 геллер	Обычное
Хрустальный шар	1 зк	Экзотическое
Яд	5 сш	Редкое

Волшебный инструмент

Волшебный инструмент нужен для сотворения заклинаний. Это может быть атам — мистический нож, котел, кристалл, фетиш, изрезанный рунами череп, медальон с пентаклем или жезл. Волшебные инструменты также включают в себя гадательные — карты, кости, жребии и так далее.

Инструменты палача

Ты можешь использовать действие, чтобы использовать инструменты на одном существе в пределах досягаемости. Ты должен сосредотачиваться в течение 10 минут, на протяжении которых причинять цели боль этими инструментами. Цель должна быть доступна на протяжении всего времени — обычно для этого привязывают. По истечении 10 минут, соверши атаку Волей против Воли цели. Ты выбираешь, наносить ли цели урон во время пытки. Цель получает 1d6 урона, ты совершаешь атаку с 1 преимуществом. При успехе можешь задать один вопрос. Цель обязана отвечать правду или сочинить что-нибудь, если не знает ответа.

Инструменты штурмана

Включают секстант, астролябию, компас, таблицы и прочее.

Кастеты

Медные кастеты, продаются парой. Когда ты их используешь, безоружный удар наносит 1 урона дополнительно. Серебряные кастеты считаются оружием.

Ломик

Ломик дает 1 преимущество к проверкам Силы при открывании дверей, сундуков и других открывающихся объектов.

Лупа

Лупа дает 1 преимущество к проверкам Восприятия при поиске скрытых объектов, следов и улик.

Музыкальный инструмент

Этот предмет включает в себя множество ударных, духовых и струнных инструментов. Мастер устанавливает цену, основываясь на особенностях нужного инструмента. Более экзотические инструменты стоят 1 зк или больше.

Набор алхимика

Набор используется для варки зелий, ядов и создания других особых предметов.

Набор инструментов

Набор инструментов, используемых для работы по профессии.

Набор маскировочный

Используется, чтобы замаскировать себя или согласное существо в пределах досягаемости. Ты можешь использовать действие и потратить использование набора, чтобы начать маскировать цель. Работа займет 1 минуту.

Маскировка может изменить рост на несколько сантиметров; прибавить до четверти обычного веса; сменить цвет волос и кожи; добавить или спрятать особые приметы; и позволить цели прикинуться противоположным полом или частью иного наследия. Однако она недостаточно хороша, чтобы выдать себя за кого-то конкретно.

Созданная маскировка действует, пока не будет снята или не подвергнется разрушающему воздействию — воды, огня, сильного ветра. Существа, начавшие что-то подозревать, могут определить обман, использовав действие для проверки Восприятия и получив успех.

Набор целителя

Ты можешь использовать набор целителя, чтобы позаботиться о травмах одного существа в пределах досягаемости. Потрать использование набора и пройди проверку Интеллекта. Если цель при смерти, ты проходишь проверку с 1 помехой. При успехе существо исцеляет 1 урона.

Отмычки

Ты можешь использовать действие, чтобы применить отмычки для взлома замка в пределах досягаемости. Как правило, требуется 1 минута непрерывной работы, в течение которой ты должен сосредотачиваться. Когда ты закончишь работу, пройди проверку Интеллекта с 1 или более помехами, в зависимости от качества замка. При успехе замок открывается.

Песочные часы

Два стеклянных пузыря, соединенных тонкой перемычкой, позволяющей песку пересыпаться из верхнего в нижний. Процесс занимает около часа.

Подзорная труба

Увеличивает наблюдаемые отдаленные объекты в 5 раз.

Святая вода

Ты можешь атаковать святой водой, окатив ей существо или объект в пределах досягаемости. Соверши атаку Ловкостью против Ловкости цели. При успехе, ты обливаешь цель, которая получает 1 урона за пункт Скверны. Демоны, дьяволы, феи, духи и нежить получают 1d6 урона плюс 1 урона за пункт Скверны.

Сеть

Ты можешь атаковать сетью, метнув ее в одно существо Размера 2 или меньше, или в объект в пределах ближней дистанции. Соверши атаку Силой против Ловкости цели. При успехе сеть попадает и цель замедляется. Замедлившись таким образом, цель совершает атаки и проверки Ловкости с 1 помехой. Существо, замедленное сетью, может либо использовать действие, чтобы прорезать сеть, что ее уничтожит, либо попытаться выпутаться, получив успех при проверке Ловкости. Другое существо может использовать действие, чтобы убрать сеть, что также удалит немощь.

Удавка

Ты можешь использовать удавку, взяв в захват существо Размером не превышающее тебя более, чем на 1. Ты должен держать удавку обеими руками. При успешной атаке, цель получает 1d6 урона от шнура, пережимающего горло, и попадает в захват. Если цель пытается освободиться, она совершает атаки с 1 помехой.

Хрустальный шар

Шар 7 см в диаметре, из стекла или хрусталя. Важен для некоторых заклинаний Предвидения.

Яд

Ты можешь использовать действие, чтобы нанести яд на лезвие или острие оружия; обмазать до трех стрел, болтов или дротиков; или добавить его в пищу и напитки.

Яд остается на оружии на 1 час или до нанесения урона. Существо, получившее этот урон, должно пройти проверку Силы. При провале, существо отравлено на 1 минуту. Если оно уже отравлено, то получает 1d6 урона дополнительно.

Существо, принявшее яд внутрь, должно пройти проверку Силы с 1 помехой. При провале, существо получает 1d6 урона и отравление на 1 минуту. Если оно уже отравлено принятым внутрь ядом, то получает 3d6 урона дополнительно.

Существо, отравленное любым из этих способов, должно проходить проверку Силы в конце каждого раунда. При провале, существо получает 1d6 урона. Три успеха удаляют отравление.

Еда и проживание

Гостиницы, постоялые дворы и многие таверны предлагают странникам ночлег.

Еда и проживание

Наименование	Цена	Доступность
Вино, обычное	4 геллера	Обычное
Вино, превосходное	2d6 сш	Редкое
Вино, хорошее	2d6 мп	Необычное
Корм	4 геллера	Обычное
Мед, пинта	4 геллера	Обычное
Обед, легкий	3 геллера	Обычное
Обед, обычный	5 геллеров	Обычное
Обед, превосходный	5 мп	Редкое
Опий	5 мп	Необычное
Пиво, пинта	1 геллер	Обычное
Проживание	1 мп+/ночь	Обычное
Самогон	2 мп	Обычное
Спиртное, обычное	5 мп	Обычное
Спиртное, превосходное	1 сш	Необычное
Эль, пинта	2 геллера	Обычное

Животные и снаряжение для них

Ты можешь приобрести животное для транспортировки, сражения или забавы. Мелкие животные и питомцы обойдутся всего в несколько геллеров.

Животные и снаряжение для них

Наименование	Цена	Доступность
Боевой конь	10 зк	Редкое
Лошадь, мул, пони	2 сш	Обычное
Попона	1 мп	Необычное
Седельная сумка	2 мп	Необычное
Седло	5 мп	Необычное
Собака (мелкое животное)	5 мп	Обычное
Сокол (крошечное животное, летун)	1 сш	Экзотическое
Узда и удила	1 мп	Обычное
Упряжь	1 мп	Обычное

Помощники

Ты можешь нанять помощников, работающих в твоих интересах и, иногда, сопровождающих тебя в приключениях. Характеристики таких персонажей даны мастеру в **главе 10**.

Обыватели

Слуги, факелоносцы, рабочие и конюхи выполняют только то, для чего их наняли.

Профессионалы

Алхимики, кузнецы, ювелиры и ученые выполняют только то, чему учились и для чего их наняли.

Наемники

Наемники — профессиональные солдаты, сражающиеся за деньги. Они могут уйти со службы, если с ними скверно обращаться, подвергать ненужному риску и позволять прочие злоупотребления.

Помощники

Наименование	Плата за неделю
Обыватель	5 мп
Профессионал	1 сш
Наемник	5 сш

Зелья

Зелья — волшебные жидкости, которые варят аптекари и алхимики.

Использование зелий

Ты можешь использовать действие, чтобы выпить зелье или споить его согласному, беззащитному или бессознательному существу в пределах досягаемости. Зелье начинает действовать в конце раунда, в котором оно употреблено.

Инъекции зелий

Ты можешь купить зелья, залитые в шприцы, увеличив цену на 1 сш. Ты можешь использовать действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы ввести зелье в согласное, беззащитное или бессознательное существо в пределах досягаемости. Зелье действует немедленно.

Описания зелий

Далее следуют описания эффектов зелий.

Зелье Бдительности
Молочно-белая жидкость с пряным ароматом. Когда зелье вступает в силу, существо проходит проверки Восприятия с 1 преимуществом в течение 2d6 часов. Пока зелье не выветрится, существо не может отдыхать.

Зелье Мимолетной Юности
Жидкость пурпурного цвета со сладким ароматом и цветочным вкусом. Когда зелье вступает в силу, существо исцеляет урон равный своему Исцелению и выглядит находящимся во цвете лет на 2d6 дней.

Зелье Невидимости
Прозрачная безвкусная жидкость без запаха. Когда зелье вступает в силу, существо становится невидимым. Зелье выветривается через 1d6 часов или как только существо атакует.

Панацея
Розовая жидкость со сладким запахом. Когда зелье вступает в силу, существо удаляет все болезни и отравления, воздействующие на него, исцеляет урон, равный удвоенному Исцелению.

Зелье Прозрения
Густая, смолистая черная жидкость с гнусным вкусом и отталкивающим запахом. Когда зелье вступает в силу, существо может видеть в тенях и темноте, как на свету, вплоть до своей обычной дальности зрения. Зелье выветривается через 3d6 минут.

Противоядие
Ярко-зеленая жидкость с гнусным запахом. Когда зелье вступает в силу, существо удаляет одно отравление и, на 1 час, проходит проверки на сопротивление ядам с 1 преимуществом.

Зелье Роста
Густая зеленая жидкость с запахом дрожжей и горьким вкусом. Когда зелье вступает в силу, существо, вместе со всем, что держит и несет на себе, увеличивается до Размера 2 или на 1 пункт, если оно уже размера 2 или больше. Оно получает бонус к Здоровью, равный 2d6, а его атаки оружием наносят 1d6 урона дополнительно. Все, уроненное во время действия зелья, моментально возвращается к нормальному размеру. Зелье выветривается через 1d6 минут.

Зелье Сопротивления Огню
Ярко-красная жидкость с резким запахом. Когда зелье вступает в силу, существо получает половину урона от эффектов огня и жара на 1 час.

Целебное Зелье
Прозрачная жидкость со слабым запахом спирта. Когда зелье вступает в силу, существо исцеляет урон, равный его Исцелению.

Зелья

Зелье	Цена	Доступность
Бдительность	5 сш	Редкое
Мимолетная Юность	1 зк	Экзотическое
Невидимость	1 сш	Экзотическое
Панацея	10 сш	Экзотическое
Прозрение	5 сш	Экзотическое
Противоядие	5 сш	Редкое
Рост	5 сш	Экзотическое
Сопротивление Огню	5 сш	Редкое
Целебное	2 сш	Необычное

Формулы

Формула — это заклинание, записанное на свитке, нацарапанное на восковой табличке или нарисованное на куске керамики.

Создание формул

Ты можешь создать уже изученного формулу заклинания или скопировать формулу, которая у тебя есть. В любом случае у тебя должен быть письменный прибор, специальные чернила, стоимость которых составляет по меньшей мере половину цены формулы, и поверхность для записи. Для создания формулы требуется 1 час.

Использование формул

Ты сотворяешь заклинание, читая его вслух и расходуя его применение. Ты можешь прочитать заклинание, независимо от языка, на котором оно написано, поскольку магия делает текст понятным. Если твоя Мощь больше ранга заклинания, ты тратишь применение заклинания и пускаете в ход его эффекты. Если твоя Мощь равна или меньше ранга заклинания, пройди проверку Интеллекта. За каждый пункт разница между рангом заклинания и Мощью, на проверку накладывается 1 помеха. Таким образом, если твоя Мощь равна 1, и ты пытаешься сотворить заклинание 4 ранга, ты получишь 3 помехи к проверке. При успехе ты сотворяешь заклинание, как указано выше. При провале заклинание не срабатывает, а формула разрушается.

Формулы

Ранг заклинания	Цена	Доступность
Ранг 0	1 сш	Необычное
Ранг 1	5 сш	Необычное
Ранг 2	1 зк	Редкое
Ранг 3	5 зк	Редкое
Ранг 4	10 зк	Экзотичное
Ранг 5	50 зк	Экзотичное
Ранг 6	100 зк	Экзотичное
Ранг 7	250 зк	На усмотрение мастера
Ранг 8	500 зк	На усмотрение мастера
Ранг 9	1,000 зк	На усмотрение мастера
Ранг 10	5,000 зк	На усмотрение мастера

Глава VII: Магия

Магия делает невозможное возможным. Это хаос, сопротивляющийся установлению порядка, потенциал, присутствующий во всем. Магия наполняет мир, невидимая, неощутимая, ожидая лишь приказа от имеющих силу приказывать. В этой главе описаны наиболее распространенные проявления магии в мире.

В своей истинной форме магия дика и непредсказуема. Только когда ей управляет существо с магическим талантом, она согласуется с намерениями владельца и дает желаемый результат в виде заклинания.

Любое существо может использовать магию, измеряемую в игре Мощью. Источник магических способностей варьируется от чародея к чародею: древняя реликвия, врожденный талант, академическая подготовка, вера в далекого бога или любая другая из множества возможностей.

Боги и чудовища

Если боги и существуют, то они в лучшем случае безразличны. Тем не менее, люди, которые клянутся служить богу или богам, могут черпать силу из веры. Когда они произносят заклинания, они опираются на свою веру, чтобы подчинить магию и произвести желаемый эффект.

Другие сверхъестественные существа привлекают преданных слуг так же, как и божества. У Королевы-Феи Альфхейма, ужасной Темной Госпожи, Великого Дракона и, конечно же, Повелителя Демонов есть последователи, которые преклоняются перед ними — и благодаря своему рвению повелевают магией от имени их безмерной мощи.

Волшебное наследие

Некоторые просто открывают в себе возможность управлять магией. Эта способность часто скрывается до тех пор, пока не проявится во время сильных душевных страданий, таких как боль, потеря или ужас.

Предметы Силы

Определенные предметы могут дать магическую силу тем, кто ими владеет. Среди прочего, предметом силы может быть древняя книга, посох или жезл, хрустальный шар, детская игрушка, меч, вытащенный из камня, или статуэтка, вырытая из могилы. Избранные ими владельцы получают силу и знания, необходимые для сотворения заклинаний или для дополнения существующих магических даров. Иногда предмет силы — это реликвия. В других случаях это просто источник Мощи персонажа.

Обучение

Многие чародеи развивают свои умения в процессе обучения и тренировок. В лучшие времена Империи в каждом крупном городе была своя магическая академия. Первейшей из них была Башня Таинств, до сих пор парящая в небе над Кайкресом, старой имперской столицей. В сельской местности волшебники, ведьмы и прочие берут учеников, чтобы передать то, чему они научились, новому поколению.

Магические традиции

Все заклинания принадлежат традициям. Каждая традиция описывает категорию магических эффектов, имеющих общие характеристики. Традиция Огня, например, включает заклинания, которые создают, управляют или иным образом взаимодействуют с огнем и теплом. Заклинания традиции Жизни исцеляют раненых и больных.

Связанные атрибуты

Традиции, описанные в этой книге, связаны либо с Интеллектом, либо с Волей. Ты используешь атрибут, связанный с традицией, когда совершаешь проверку или атаку как часть сотворения заклинания традиции. В таблице «Традиции и атрибуты» перечислены традиции, описанные в этой книге, и связанные с ними атрибуты.

Открытие традиции

Чтобы иметь возможность творить заклинания, связанные с традицией, традицию нужно открыть. Ты можешь узнать о ней из пыльного фолианта в затерянной библиотеке, пройти обучение у мастера-волшебника или узнать у одного из мимолетных гениев.

Если путь позволяет тебе открывать магические традиции, то в описании будет указано, когда это возможно. Открытие означает, что ты изучаешь основные положения, необходимые для произнесения заклинаний традиции, представленные одним из заклинаний ранга 0.

Темномагические традиции

Некоторые традиции раскрывают страшные секреты, известные как темная магия. Ты получаешь 1 Скверны всякий раз, когда открываешь темномагическую традицию. Также каждый раз, когда ты изучаешь темное заклинание, брось d6. Если результат меньше общего количества изученных заклинаний темной магии, ты получаешь 1 Скверны.

Однако каждое выученное заклинание темной магии дает 1 преимущество при совершении проверки на получение Безумия.

Заклинания

Заклинание — это кодифицированный магический эффект с предсказуемым — или в большинстве случаев предсказуемым — результатом при каждом использовании. Любой, кто открыл традицию, к которой принадлежит заклинание, или кто читает заклинание с формулы (см. **Главу 6**), может сотворить заклинание.

Традиции и атрибуты

Интеллект	Воля
Боевая	Буря
Воплощение	Вода
Время	Воздух
Запретная*	Жизнь
Защита	Земля
Иллюзия	Метаморфизм
Некромантия*	Небесная
Очарование	Огонь
Предвидение	Первобытная
Проклятья*	Песнь
Руны	Преображение
Тайная	Природа
Телепортация	Разрушение
Тень	Теургия
Техномагия	Хаос

*Темная магия. Подробнее см. Темномагические традиции.

Изучение заклинаний

Если твой путь позволяет использовать магию, текст правил сообщит, когда можно выучить новое заклинание. Когда путь это предписывает, выбери одно заклинание из уже открытой традиции, чей ранг равен или ниже значения Мощи.

Замена заклинаний

Всякий раз, когда ты изучаешь новое заклинание, ты можешь заменить одно ранее изученное заклинание на другое — того же или более низкого ранга. Такие поправки отражают изменчивую природу магии и развитие способностей персонажа.

Сотворение заклинания

Сотворение изученных заклинаний проходит в указанной последовательности.

- **Произнесение слов**: если иное не указано в описании традиции, ты должен произнести мистическое слово или фразу, чтобы сотворить заклинание. Если ты не можешь их произнести, ты не можешь и сотворить заклинание.
- **Использование инструмента**: чтобы сотворить заклинание, у тебя должен быть волшебный инструмент. Инструмент может быть жезлом, амулетом, священным символом, жертвенным ножом, фолиантом или чем-нибудь еще, важным для тебя. Чтобы настроить предмет, ты должен концентрироваться в течение 1 часа, во время чего поддерживать с ним контакт. По истечении этого времени инструмент будет настроен на тебя, пока ты не настроишься на другой предмет.
- **Использование действия**: для сотворения заклинания нужно использовать действие. Некоторые заклинания можно сотворить с помощью спровоцированного действия, в то время как другие требуют концентрации на определенный период времени.

• **Расходование применения**: количество применений каждого выученного заклинания ограничено показателем Мощи. Количество применений для каждого ранга указано в таблице применений. Например, если у тебя Мощь 2 и ты знаешь два заклинания 0 ранга, одно заклинание 1 ранга и одно заклинание 2 ранга, у тебя будут три применения каждого заклинания 0 ранга, два заклинания 1 ранга и одно заклинание ранга 2.

Для сотворения заклинания нужно хотя бы одно неизрасходованное применение. При успешном сотворении применение расходуется.

Применения

	Ранг									
Мощь	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
0	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	3	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-
3	4	2	1	1	-	-	-	-	-	-	-
4	5	3	2	1	1	-	-	-	-	-	-
5	6	3	2	2	1	1	-	-	-	-	-
6	7	3	2	2	2	1	1	-	-	-	-
7	8	3	2	2	2	1	1	1	-	-	-
8	9	3	3	2	2	2	1	1	1	-	-
9	10	3	3	3	2	2	1	1	1	1	-
10	11	3	3	3	3	2	1	1	1	1	1

Восстановление потраченных применений

Ты восстанавливаешь все израсходованные заклинания, когда завершаешь отдых и проводишь не менее 1 минуты в медитации, учебе или выполнении церемонии или ритуала.

Описание заклинания

Все записи о заклинаниях используют следующий формат или какой-нибудь его вариант.

НАЗВАНИЕ **ТРАДИЦИЯ, ТИП, #**

Требования: Любые требования для сотворения заклинания
Цель/Зона: [число и тип] целей или [форма и размер] зоны в пределах [дистанции]
Длительность: # раундов/минут/часов/дней/прочее/постоянно

Описание действия (атака/проверка)
Спровоцированное/Размен/Постоянство
Атака 20+: Дополнительный эффект

Заголовок

Заголовок любого заклинания включает его название, традицию, к которой оно принадлежит, тип заклинания и его ранг (число от 0 до 10).

Заклинания бывают двух типов: **боевые** и **бытовые**. Боевые заклинания производят вредоносные эффекты и сотворение таких заклинаний считается совершением атаки. Бытовые заклинания производят различные полезные эффекты.

Требования

Если для сотворения заклинания необходимы особые материалы, условия или действия, то это будет указано в данной строке.

Цель

Заклинание может быть нацелено на существа, объекты или что-нибудь еще (например, точку в пространстве). В этой строке указывается цель или цели заклинания.

Если заклинание нацелено на тебя и только на тебя, то в записи эта строка будет отсутствовать.

Осведомленность

Ты должен знать о наличии существа или объекта, чтобы нацелить на него заклинание; цель не должна быть скрыта от тебя. Некоторые заклинания требуют, чтобы ты мог видеть цель.

Нацеливание на себя

Даже если заклинание указывает цель, ты можешь выбрать себя при условии, что соответствуешь всем требованиям.

Несогласная цель

Несмотря на то, что бытовые заклинания обычно полезны, выбранная цель может не желать подвергнуться их действию. Если ты пытаетесь наложить бытовое заклинание на несогласную цель, ты должны совершить атаку, используя атрибут, связанный с традицией, против Ловкости цели. При успехе заклинание накладывается на цель.

Видимость

Если боевое заклинание предписывает выбрать цель, которую можно видеть, и намеченная цель находится в области с затрудненной видимостью, ты совершаешь атаку с 1 или более помех в зависимости от степени затруднения (см. **Видимость** в **Главе 2**).

Укрытие

Когда ты сотворяешь боевое заклинание против Защиты или Ловкости существа, находящегося в укрытии, атака совершается с 1 или несколькими помехами в зависимости от степени укрытия (см. **Атака дальнобойным оружием** в **Главе 2**). Путь до цели должен быть свободен, если в описании заклинания не указано иное.

Если заклинание позволяет сопротивляться эффекту проверкой Ловкости, цель может получить пользу от неполного укрытия. Половинное укрытие дает 1 преимущество к проверке, а укрытие в три четверти дает 2 преимущества. На полностью скрытую цель заклинание не действует, если только эффект не проникает за укрытие и не достигает цели. Непрочные материалы, такие как ткань, стекло и бумага, могут не обеспечивать укрытия, на усмотрение мастера.

Нацеливание на объекты

Если в тексте заклинания не указано иное, заклинание, определяющее целевой объект, может воздействовать только на объект, который ты держишь в руках или несешь на себе, или объект, который не держит и не несет другое существо.

Область

Некоторые заклинания не имеют конкретной цели, но влияют на пространство, определяемое областью. Область может быть линией, конусом, кубом, цилиндром, сферой или особым участком, указанным в записи заклинания.

Исходная точка

Все площадные эффекты имеют исходную точку, которую ты выбираешь в пределах дальности, указанной заклинанием. В этой точке располагается центр области или она берет начало оттуда. Если ты используешь карту с сеткой для визуальной привязки, исходная точка всегда находится на пересечении линий.

Размер и форма

Запись описывает размер и форму области заклинания. Область всегда подгоняется под пространство, в котором сотворено заклинание. Например, если заклинание создает куб ядовитого газа со стороной 8 метров, а сотворено оно в меньшем пространстве, эффект заклинания заполняет доступное пространство и не распространяется дальше.

Ты всегда можешь уменьшить размер области заклинания. Например, если заклинание воздействует на куб стороной в 4 метра, вы можешь сотворить куб стороной в 2 метра.

Области, описанные правилами, должны быть открытыми, то есть не полностью занятыми другими существами или объектами.

Конусы расширяются от своих исходных точек. На каждый 1 метр длины конуса он прибавляет 1 метр высоты и ширины. Таким образом, конус длиной 3 метра будет иметь ширину и высоту 1 метр на первом метре длины, 2 метра в ширину и высоту на втором и 3 метра в ширину и высоту при максимальной длине.

Линии распространяются от исходных точек, сохраняя постоянную ширину. Линии также могут иметь высоту, создавая эффект стены. Некоторые линии имеют *изменяемую* форму, что позволяет изгибать их под углом в 90 градусов. На каждый 1 метр длины линии можно изменить ее направление один раз.

Цилиндры и *сферы* распространяются от исходных точек, расположенных в центре, во всех направлениях. *Кубы* распространяются от исходных точек в выбранном направлении; точка может располагаться на углу или грани куба.

Укрытие и видимость

Существа и объекты в областях, затронутых заклинаниями, не получают выгоды от затрудненной видимости.

Существо или объект в области заклинания может получить выгоду от укрытия при совершении проверок Ловкости, противостоящих эффекту заклинания, если укрытие находится между ним и исходной точкой заклинания. Половинное укрытие дает 1 преимущество к проверке, а укрытие в три четверти дает 2 преимущества. На полностью скрытую цель заклинание не действует, если только эффект не распространяется за укрытие и не достигает цели. На усмотрение мастера, хрупкое укрытие может не обеспечивать защиты.

Распространение

Если в описании заклинания сказано, что оно распространяется по области, его эффекты обтекают препятствия до достижения пределов области. Существа в области таких заклинаний не получают пользы от укрытий.

Дальность

Строка цели или области также определяет дальность действия заклинания, то есть максимальное расстояние от тебя, на котором заклинание может подействовать. См. раздел «**Дальность и дистанция**» в **главе 2** для получения подробной информации о дальности.

Длительность

Эта строка сообщает, как долго длится эффект заклинания. Если заклинание действует мгновенно, то строка отсутствует.

Некоторые боевые заклинания действуют мгновенно, но производят постоянные эффекты. У них нет строки Длительность.

- **Конец раунда**: эффект продолжается до конца раунда, в котором было сотворено заклинание.
- **1 раунд**: эффект продолжается до конца раунда, следующего за раундом, в котором было сотворено заклинание.
- **Сосредоточение**: заклинание обычно длится 1 раунд, но ты можешь использовать действие сосредоточения, чтобы увеличить длительность, как описано в **главе 2**.

Продолжительность

Вызванные или созданные существа или предметы, а также иллюзии существуют все время действия заклинания, если не уничтожены до этого, и могут свободно покинуть область, в которой они появились, если они не неподвижны.

Произвольное прекращение действия

Ты можешь использованием действия прекратить работу заклинания до истечения его длительности.

Эффект

Эта запись описывает, что происходит, когда ты сотворяешь заклинание. По сути, это список инструкций.

Атака

Многие боевые заклинания предписывают совершить атаку с использованием указанного атрибута против Защиты или атрибута цели. Если это так, заклинание сообщает, что происходит в случае успеха. Обычно при неудаче ничего не происходит — магическая энергия не может поразить цель или повлиять на нее. Атаки против Защиты и Ловкости подвергаются влиянию видимости и укрытий.

Урон

Если атака прошла успешно, цель получает урон, как описано в эффекте заклинания. На цель также могут подействовать другие эффекты.

Существо получает урон от эффекта конкретного сотворения заклинания только один раз за раунд. Например, существо, которое пересекает *Стену Огня* туда и обратно в одном и том же раунде, получает урон от пребывания в области заклинания только один раз в этом раунде.

Атака 20+

Некоторые заклинания производят дополнительный эффект, если итоговый результат атаки 20 или больше и превышает значение атрибута или характеристики на 5 или больше.

Прочие эффекты

Если заклинание имеет какой-либо дополнительный эффект, влияющий на цель, это описано здесь. В описании эффекта также указано, как долго он длится, если он не является мгновенным.

Некоторые эффекты требуют проверок, чтобы противостоять действию заклинания. Если да, то в описании эффекта указано, какой атрибут используется для проверки.

Перемещение цели

Некоторые заклинания перемещают цель как часть своего эффекта. Если в эффекте не указано иное, это движение по земле или полу; в нем не используются специальные режимы движения.

Совмещение эффектов заклинаний

Цель или область могут быть подвержены любому количеству различных заклинаний, но конкретное заклинание воздействует на нее только один раз, даже если заклинание сотворяется несколько раз, и только в результате последнего сотворения этого заклинания. Например, успешное сотворение заклинания *Принуждения* на цель, уже находящуюся под действием другого заклинания *Принуждения*, заменит эффект старого заклинания. Точно так же, если существо находится в перекрывающихся областях двух заклинаний *Кислотного Дождя*, оно страдает только от эффектов последнего сотворенного заклинания.

Спровоцированное

Некоторые заклинания можно сотворить с помощью спровоцированного действия вместо обычного действия. В таких случаях в записи заклинания указывается условие для его сотворения и любые изменения эффектов, применяемые к нему.

Размен

Некоторые заклинания позволяют потратить их применение, чтобы сотворить другое заклинание, даже если у другого заклинания не осталось применений или если ты не знаете это заклинание. Для подобного размена заклинания требуется действие, как и при обычном сотворении заклинания.

Постоянство

Эффекты некоторых заклинаний можно сделать постоянными, выполнив определенные действия.

Бой

Заклинания традиции Боя дают и усиливают боевые возможности. С помощью этих заклинаний, маг становится равен величайшим воинам. Он движется с невиданной скоростью и ловкостью, бьет с необычайной точностью, а его враги в страхе бегут.

Традиция считается молодой, её разработка приписывается оркам, проявившим склонность к магии во время своей бесконечной службы императору. И хоть сейчас они и сбросили ярмо рабства, орки продолжают изучать Боевую магию, сплетая её мощь со своими изрядными умениями. Некоторые ученые полагают, что традиция гораздо древнее и происходит от фей, сопротивлявшихся вторжению людей на свои земли. Но каким бы ни было происхождение, Боевая магия находит ценителей среди почти каждого народа.

Открытие традиции происходит обычно в результате боевой подготовки. Когда отвага проверяется на прочность, а кровь кипит от жара битвы, оружие иногда обретает мистическую мощь.

Боевое безумие

Если ты знаешь хоть одно заклинание Боевой магии, у тебя есть шанс впасть в боевое безумие. Когда ты сходишь с ума, ты впадаешь в него, а не обращаешься к таблице помешательства.

Пока ты находишься в этом состоянии, ты обязан предпринимать только быстрые ходы и использовать действие для атаки ближайшего существа, с разбега, если необходимо. Ты считаешь врагами всех вокруг, определяя цель случайно, если их больше одной. В конце каждого раунда брось d6. Результат 5+ прекращает безумие.

Дополненная Атака **Бой, Боевое, 0**

В процессе сотворения заклинания ты атакуешь оружием. Ты совершаешь атаку с 1 преимуществом и можешь использовать Интеллект вместо обычного атрибута атаки.

Стремительность **Бой, Бытовое, 0**

Ты перемещаешься вплоть до удвоенной Скорости. Это движение не провоцирует свободных атак.

Спровоцированное: Ты можешь использовать спровоцированное действие для сотворения заклинания в свой ход. При этом ты перемещаешься вплоть до своей Скорости, не провоцируя свободных атак.

Запечатывание Ран **Бой, Бытовое, 1**

Ты исцеляешь урон, равный своему Исцелению.
Спровоцированное: Ты можешь использовать спровоцированное действие для сотворения заклинания в свой ход. При этом ты исцеляешь урон, равный половине своего Исцеления.

Могучая Атака **Бой, Боевое, 1**

В процессе сотворения заклинания ты атакуешь оружием. Ты совершаешь атаку с 1 преимуществом и можешь использовать Интеллект вместо обычного атрибута атаки. При успехе цель получает 2d6 урона дополнительно.

Оглушительная Атака **Бой, Боевое, 1**

В процессе сотворения заклинания ты атакуешь оружием. Ты совершаешь атаку с 1 преимуществом и можешь использовать Интеллект вместо обычного атрибута атаки. При успехе цель получает урон как обычно и становится *ошеломленной* на 1 раунд.

Дуга Смерти **Бой, Боевое, 2**

Цель: Каждое существо на твой выбор в пределах досягаемости

Ты взмахиваешь оружием по дуге вокруг себя, нанося 3d6 + 3 урона каждой цели вместо обычного урона оружия. Каждое существо, прошедшее проверку Ловкости, получает половину урона.

Падение Горы **Бой, Боевое, 2**

Ты летишь вплоть до удвоенной Скорости, затем приземляешься. При приземлении ударная волна распространяется по поверхности в радиусе 4 метров от точки в твоем пространстве. Каждое существо на поверхности должно пройти проверку Ловкости. При провале оно получает 2d6 урона и падает *навзничь*.

Боевая Удаль **Бой, Бытовое, 3**

Длительность: 1 минута

Ты улучшаешь свои боевые навыки. На время действия, когда ты атакуешь оружием, ты можешь совершить атаку дважды и выбрать лучший результат. Также твои атаки оружием наносят 1d6 урона дополнительно на все время действия.

Головокружительное Наступление **Бой, Боевое, 3**

Ты перемещаешься по прямой вплоть до удвоенной Скорости. Во время движения, ты можешь атаковать оружием каждое существо в пределах досягаемости, но не больше раза на каждое существо. Каждая атака, кроме первой, совершается с 1 помехой, и каждая атака наносит 1d6 урона дополнительно. Ты можешь использовать Интеллект вместо обычного атрибута атаки.

Стена Мечей **Бой, Боевое, 4**

Область: Линия, 20 метров длиной, 5 метров высотой и 2 метра шириной, исходящая из точки в пределах дальней дистанции
Длительность: 1 час

В области возникает стена разящих мечей и остается на все время действия. Она полностью закрывает все, находящееся за ней. Когда стена появляется, все в области получает 5d6 урона. Существо получает половину урона, пройдя проверку Ловкости.

Существа могут перемещаться через область, считающуюся пересеченной местностью. Когда существо входит в область или находится в ней в конце раунда, оно должно пройти проверку Ловкости или получить 3d6 урона.

Молниеносный Удар **Бой, Боевое, 5**

Область: Сфера с радиусом, равным половине Скорости, с центром в пределах досягаемости

Ты размываешься в движении, бешено рубя все на своем пути. Каждое существо на твой выбор, находящееся в области, должно пройти проверку Ловкости с 1 помехой. При провале оно получает 4d6 + 3 урона. Затем переместись вплоть до половины Скорости. Это движение не провоцирует свободных атак.

Буря

Традиция Бури позволяет заклинателю создавать и подчинять наиболее суровые погодные явления.

Туман **Буря, Бытовое, 0**

Область: Цилиндр, 3 метра высотой с радиусом 5 метров, с центром в пределах средней дистанции
Длительность: 1 час; см. описание

Туман частично застилает область на время действия или пока его не сдует.

Шок **Буря, Боевое, 0**

Цель: Одно существо в пределах ближней дистанции

Соверши атаку Волей против Ловкости цели. Если цель носит металл или сделана из него, ты получаешь 1 преимущество. При успехе цель получает 1d6 урона.
Атака 20+: Цель также *ошеломлена* до конца раунда.

Раздвоенная Молния **Буря, Боевое, 1**

Цель: До двух существ или объектов в пределах ближней дистанции друг от друга в пределах средней дистанции от тебя

Соверши по атаке Волей против Ловкости каждой цели. Если цель носит металл или сделана из него, ты получаешь 1 преимущество. При успехе цель получает 1d6 + 2 урона.
Атака 20+: Цель получает 1d6 урона дополнительно.

Ледяной Туман **Буря, Боевое, 1**

Область: Цилиндр, 3 метра высотой с радиусом 5 метров, с центром в пределах средней дистанции

Длительность: 1 минута; см. описание

Туман частично застилает область на время действия или пока его не сдует. Поверхность в области становится скользкой и считается пересеченной местностью на время действия. Каждое существо, находящееся в области при сотворении или в конце раунда во время действия, должно пройти проверку Силы. При провале оно получает 1d3 урона и *замедляется* на 1 раунд.

Огонь Святой Астрид **Буря, Бытовое, 1**

Цель: До трех существ или объектов в пределах ближней дистанции

Длительность: 1 минута

Цели окутываются безвредным зеленым пламенем на все время действия. Каждая цель освещает радиус в 1 метр и не может стать невидимой или скрыться от существ, могущих её видеть, а эти существа совершают против неё атаки с 1 преимуществом.

Призыв Молнии **Буря, Боевое, 2**

Требования: Ты должен быть под открытым небом.

Цель: Точка на поверхности в пределах дальней дистанции

Разряд молнии обрушивается на цель с небес, нанося 3d6 + 5 урона всему в радиусе 3 трех метров от неё. Каждое существо, получившее урон, должно пройти проверку Силы. Оно *глохнет* на 1 час при провале или получает половину урона при успехе.

Размен: Ты можешь потратить применение этого заклинания для сотворения *Раздвоенной Молнии*.

Ядовитый Туман **Буря, Боевое, 2**

Область: Цилиндр, 2 метра высотой с радиусом 5 метров, с центром в пределах средней дистанции

Длительность: 1 минута; см. описание

Пурпурный туман сильно застилает область на время действия или пока его не сдует. Туман тяжелее воздуха, поэтому он затекает в трещины и ямы. В конце каждого раунда во время действия брось d6. Если результат четный, то облако сдвигается на половину этого результата в метрах от тебя.

При появлении тумана и в конце каждого раунда во время действия, каждое существо в области должно пройти проверку Силы или получить 1d6 урона и *отравление* на 1 раунд. Будучи *отравленным*, существо также *обездвижено*.

Град **Буря, Боевое, 3**

Область: Цилиндр, 2 метра высотой с радиусом 5 метров, с центром в пределах дальней дистанции

Длительность: 1 минута

По всей области тучи просыпаются градом, частично застилающим её на все время действия. Во время действия существа в области и в пределах 5 метров от её краев *оглушены*. Поверхность в области считается пересеченной местностью, пока град не растает.

При появлении града и в конце каждого раунда во время действия, он наносит 3d6 урона всему в области, не имеющему укрытия. Каждое существо, получившее урон, должно пройти проверку Ловкости. Оно падает *навзничь* при провале или получает половину урона при успехе.

Удар Молнии **Буря, Боевое, 3**

Область: Линия, 30 метров длиной и 1 метр шириной, исходящая из точки в пределах досягаемости

Молния бьет на 5d6 метров вдоль области. Если она сталкивается с прочным объектом до того, как достигнет конца линии, разряд отскакивает и летит назад к тебе по прямой на оставшееся расстояние. Молния наносит 5d6 урона всему в области. Каждое существо в области должно пройти проверку Ловкости, с 1 помехой, если сделано из металла или носит тяжелую броню. Существо на пути отскочившего разряда проходит проверку дважды. При успехе оно получает половину урона.

Кислотный Дождь **Буря, Боевое, 4**

Область: Цилиндр, 2 метра высотой с радиусом 5 метров, с центром в пределах дальней дистанции

Длительность: 1 минута

По всей области тучи проливаются зеленоватым кислотным дождем, частично застилающим её на все время действия. При появлении дождя и в конце каждого раунда во время действия, он наносит 5d6 урона всему в области, не имеющему укрытия. Каждое существо, получившее урон, должно пройти проверку Силы, уполовинив урон при успехе.

Цепная Молния **Буря, Боевое, 5**

Цель: Одно существо в пределах дальней дистанции; см. описание

Ты мечешь в цель молнию. Соверши атаку Волей против Ловкости цели. Если цель носит металл или сделана из него, ты получаешь 1 преимущество. При успехе цель получает 8d6 урона, а ты можешь повторить атаку по цели в пределах дальней дистанции от первой. Каждый раз при этом ты должен выбирать цель, которую ты еще не атаковал при этом применении заклинания, и уменьшать наносимый урон на 2d6. Когда количество костей урона сократится до 0, эффект прекращается.

Вода

Водная магия подчиняет жидкости и придает им форму, перемещает их и изменяет их состояние.

Когда ты открываешь традицию, обычно от гения, твое тело порастает мелкой чешуей. После изучения водного заклинания ранга 3 или выше, у тебя вырастают жабры под ребрами, позволяя дышать водой так же легко, как и воздухом.

Замораживание **Вода, Боевое, 0**

Цель: Одно существо в пределах ближней дистанции

Температура вокруг цели резко падает. Соверши атаку Волей против Ловкости цели. При успехе цель получает 1d3 урона и *обездвижена* на 1 раунд.

Атака 20+: Цель получает 1d3 урона дополнительно.

Создание Воды **Вода, Бытовое, 0**

Цель: Одна кружка, чаша или похожий сосуд в пределах досягаемости

Ты касаешься цели, которая наполняется чистой пресной водой.

Утопление **Вода, Боевое, 1**

Цель: Одно существо, дышащее воздухом, в пределах ближней дистанции

В легких или аналогичных органах цели скапливается вода. Цель должна пройти проверку Силы; при провале она получает 1d6 + 2 урона и *ослаблена*. В конце каждого раунда, пока цель *ослаблена* таким образом, она должна проходить проверку Силы с 1 преимуществом, удаляя немощь при успехе. После трех провалов цель задыхается и умирает.

Ледяной Взрыв **Вода, Боевое, 1**

Область: Конус, 3 метра длиной, исходящий из точки в пределах досягаемости

Ты мечешь иззубренные осколки льда, нанося 2d6 + 2 урона всему в области, или половину урона при успехе в проверке Ловкости. Поверхность в области становится пересеченной местностью на 1 раунд.

Родник Жизни **Вода, Бытовое, 1**

Область: Полусфера радиусом в 2 метра, с центром на поверхности в пределах ближней дистанции

Длительность: 1 минута

Целебные воды частично застилают область на время действия. Живым существам, находящимся в области, не требуется пить до завершения отдыха. Кроме того, когда существо в области исцеляет урон, оно исцеляет 1d3 урона дополнительно.

Гейзер **Вода, Боевое, 2**

Область: Круг радиусом в 5 метров, с центром на поверхности в пределах средней дистанции

Столб обжигающей воды вздымается в области, достигая 2d6 метров, прежде чем пролиться дождем вплоть до половины этого расстояния за край области и погасить открытое пламя.

Поток воды перемещает незакрепленные объекты Размера 1 и меньше на 1d6 метров от исходной точки, а каждое существо в области получает 2d6 + 2 урона от кипятка и должно пройти проверку Ловкости. Оно падает *навзничь* при провале или получает половину урона при успехе.

Волна **Вода, Боевое, 2**

Область: Линия, 10 метров длиной, 10 метров высотой и 1 метр шириной, исходящая из точки на поверхности в пределах средней дистанции

Длительность: 1 раунд

Вода подымается, заполняя область на время действия. Вода частично застилает область и дает половинное укрытие всему в области и за ней. Также вода гасит все огни в области.

Когда действие эффекта прекращается, водяная стена оседает и рушится к тебе или от тебя, на твой выбор, покрывая область 10 метров длиной и 10 метров шириной. Каждое существо в этой области получает 1d6 урона и должно пройти проверку Силы. Оно падает *навзничь* при провале или получает только половину урона при успехе.

Затем вода растекается еще на 10 метров во всех направлениях, гася любое пламя, с которым соприкоснется.

Водяная Сфера **Вода, Боевое, 3**

Область: Сфера радиусом в 3 метра, с центром в пределах средней дистанции

Длительность: Сосредоточение, до 1 минуты

Область заполняется водой на время действия. Каждый раз, когда ты используешь действие для сосредоточения на заклинании, ты можешь переместить сферу и ее содержимое до 5 метров в любом направлении.

Каждое существо, находившееся в области при сотворении, оказывается заключено в сфере, так же как и то, в чье пространство сфера. В конце каждого раунда до окончания эффекта, каждое дышащее воздухом существо, заключенное в сфере, должно пройти проверку Силы или получить 2d6 урона.

Существо, заключенное в сфере, может использовать действие, чтобы пройти проверку Силы. При успехе оно выплывает на свободу и падает *навзничь* в открытом пространстве на свой выбор в пределах 1 метра от сферы.

Приливные Силы **Вода, Боевое, 3**

Область: Любое количество существ в пределах средней дистанции

Каждая цель должна пройти проверку Силы с 1 помехой. При провале она перемещается на 2d6 метров к тебе или от тебя (на твой выбор) и *ошеломлена* на 1 раунд. При успехе она просто перемещается на половину расстояния.

Заморозок **Вода, Боевое, 4**

Область: Конус, 8 метров длиной, исходящий из точки в пределах досягаемости

Смертельный холод окутывает область, мгновенно замораживая воду и жидкости на ее основе, включая зелья. Холод наносит 7d6 урона всему в области. Каждое существо в области, прошедшее проверку Силы, получает только половину урона. Существо, ставшее от этого урона *беспомощным*, мгновенно замерзает в ледышку. Насмерть.

Подчинение Водного Гения **Вода, Бытовое, 5**

Цель: Куб льда, снега или воды, 2 метра стороной, исходящий из точки в пределах дальней дистанции

Длительность: 1 минута

В конце раунда, в котором ты сотворяешь заклинание, целевой куб становится **водным гением** Размера 2. Ты не можешь произвольно прервать это заклинание. Когда гений является, соверши атаку Воли против его Воли. При успехе гений *принужден* на все время действия, но при провале становится враждебен.

Воздух

Заклинания традиции Воздуха обуздывают мощь ветров, позволяя заклинателям направлять их по своей воле. Многие обладатели магии Воздуха открывают традицию, создав связь с воздушными гениями, обитающими на вершинах или в местах, где ветер никогда не стихает. Другие приходят к ней, изучая древние записи успешных стихийников и заучивая мистические фразы, подчиняющие воздух.

Как только ты открываешь традицию, ветер больше никогда не стихает вокруг тебя. Он перебирает волосы, треплет одежду и шепчет в ушах. Некоторых это сводит с ума. Тебя же вечное присутствие любимой стихии может успокаивать. При каждом сотворении заклинания Воздуха ветер усиливается, заставляя пламя дрожать и сдувая всякую мелочь.

Возмущение Воздуха **Воздух, Бытовое, 0**

Область: Сфера радиусом 2 метра, с центром в пределах досягаемости

Длительность: 1 минута

В области возникает легкий бриз, следующий за тобой все время действия. Он развеивает запахи и пыль, расшвыривает легкую мелочь, типа бумаг, гасит свечи и заставляет пламя плясать и мерцать. Существа в области, атакующие тебя метательным или дальнобойным оружием, совершают атаки с 1 помехой.

Порыв Ветра **Воздух, Боевое, 0**

Цель: Одно существо или объект в пределах ближней дистанции

Сильный ветер обрушивается на цель. Соверши атаку Воли против Силы цели. При успехе ветер уносит цель на 1d6 метров от тебя.

Атака 20+: Цель падает *навзничь* в конце этого перемещения.

Призыв Шквала **Воздух, Боевое, 1**

Область: Конус, 3 метра длиной, исходящий из точки в пределах ближней дистанции

Завывающий ветер рассеивает испарения, туман, дым и газ в области. Открытое пламя гаснет, а легкие предметы улетают к ближайшему краю области. Каждое существо в области должно успешно пройти проверку Силы или сдвинуться на 1d6 метров от исходной точки. Летающие существа проходят проверку с 1 помехой.

Обдирка **Воздух, Боевое, 1**

Цель: Одно существо или объект в пределах ближней дистанции

Поднятый ветром песок и мелкие камушки скоблят цель. Соверши атаку Воли против Силы цели. При успехе цель получает 2d6 + 3 урона. Живое существо, доведенное этим уроном до *беспомощности,* умирает на месте, его плоть (если есть) срывает с костей.

Атака 20+: Цель получает 2d6 урона дополнительно.

Планирование **Воздух, Бытовое, 1**

Цель: Одно существо в пределах дальней дистанции

Длительность: 1 минута

Спровоцированное: Ты используешь спровоцированное действие для сотворения заклинания, когда видишь падение цели. На время действия цель не получает урона от падения при приземлении. Если оно продолжает падать после окончания эффекта, то получает урон в зависимости от высоты продолжения падения.

Успокоение Воздуха **Воздух, Бытовое, 2**

Область: Сфера радиусом 4 метра, с центром в пределах средней дистанции

Длительность: 1 час

На время действия, ни звука не проникает ни в область, ни из нее. Существа в области *глохнут* и невосприимчивы к любым основанным на звуке атакам, таким как заклинание *Грохота*.

Грохот **Воздух, Боевое, 2**

Область: Сфера радиусом 10 метров, с центром в пределах средней дистанции

Волна оглушительного шума распространяется от центра области, нанося 1d6 + 1 урона всему в ней. Каждое существо в области должно пройти проверку Силы, при успехе получая половину урона. При провале существо также *глохнет* на 1 минуту.

Наделение Полетом **Воздух, Бытовое, 3**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости

Длительность: 1 час

Ты касаешься цели. Она может летать со своей нормальной Скоростью на время действия заклинания.

Бросок **Воздух, Боевое, 3**

Область: Цилиндр, 4 метра высотой с радиусом 4 метра, с центром в пределах дальней дистанции

Могучая струя воздуха вырывается из исходной точки. Каждое существо в области должно пройти проверку Силы; существа Размера 1 и меньше проходят проверку с 1 помехой. При провале оно падает *навзничь* и смещается на 5d6 метров от исходной точки. Если оно сталкивается с твердой поверхностью до завершения движения, и оно и ударная поверхность получают 1d6 урона плюс 1d6 урона дополнительно за каждые 5 метров, оставшихся до завершения движения (округление вниз).

Создание Циклона **Воздух, Боевое, 4**

Область: Линия, 20 метров длиной, 10 метров высотой и 2 метра шириной, исходящая из точки в пределах дальней дистанции

Сильный вихрь возникает на одном конце области и движется к другому, нанося 3d6 урона всему, с чем пересекается. Каждый незакрепленный объект, получивший этот урон, сдвигается на 1d6 метров в направлении на твой выбор. Каждое существо, получившее этот урон, должно пройти проверку Силы. При провале его сдувает на 1d6 метров в направлении на твой выбор, и оно падает *навзничь*. При успехе – просто получает половину урона.

Подчинение Воздушного Гения **Воздух, Бытовое, 5**

Цель: Куб воздуха, 2 метра стороной, исходящий из точки в пределах дальней дистанции

Длительность: 1 минута

В конце раунда, в котором ты сотворяешь заклинание, целевой куб становится **воздушным гением** Размера 2. Ты не можешь произвольно прервать это заклинание. Когда гений является, соверши атаку Воли против его Воли. При успехе гений *принужден* на все время действия, но при провале становится враждебен.

Воплощенные монстры

Монстры, созданные заклинаниями Воплощения, могут быть любого вида, на твой выбор, но ни один не будет пугающим или ужасающим. См. раздел «**Монстр**» в **главе 10**. Монстр может выглядеть как волк, оживленное дерево или лужа дегтя, без изменения характеристик. Когда эффект заканчивается или, монстр становится *беспомощным*, он рассыпается облаком искрящихся частиц.

Воплощение

Заклинания Воплощения создают объекты и существ из потоков магической энергии. Традиция требует острого ума и ловких рук. Большая часть магии Воплощения записана в фолиантах и гримуарах, хотя её понимание и открытие требуют умелого учителя.

Вскоре после того, как ты выучишь первое заклинание Воплощения, ты начинаешь слышать постоянный слабый гул. Гул становится громче, по мере того, как ты изучаешь все больше заклинаний, будучи проявлением способности воспринимать магическую энергию, которую ты сплетаешь в предметы и монстров. Гул не влияет на твои возможности, но никогда не смолкает.

Воплощение Полезного Предмета **Воплощение, Бытовое, 0**

Область: Куб пространства, 1 метр стороной, исходящий из точки в пределах досягаемости

Длительность: 1 минута

В области появляется объект Размера 1 или меньше, немагический, не дороже 1 сш.

Направленное Воплощение **Воплощение, Бытовое, 0**

Цель: Одно существо, созданное твоим заклинанием Воплощения, в пределах ближней дистанции

Ты перемещаешь цель в пределах половины её Скорости.

Воплощение Пира **Воплощение, Бытовое, 1**

Область: Куб пространства, 2 метра стороной, исходящий из точки в пределах досягаемости

Длительность: 1 час; см. описание

На горизонтальной поверхности в области появляется роскошный, полноценный обед, способный насытить до пяти существ на один день. Недоеденное исчезает при окончании эффекта.

Воплощение Малого Монстра **Воплощение, Бытовое, 1**

Область: Куб пространства, 1 метр стороной, исходящий из точки в пределах средней дистанции, покоящийся на твердой поверхности

Длительность: 1 минута

В области возникает один *принужденный* **малый монстр**.

Воплощение Оружия **Воплощение, Бытовое, 1**

Длительность: 1 час

Оружие или комплект боеприпасов появляется у тебя в руке или руках, или у ног, если руки заняты.

Воплощение Скакуна **Воплощение, Бытовое, 2**

Цель: Куб, 10 метров стороной, исходящий из точки в пределах средней дистанции, покоящийся на твердой поверхности

Длительность: 2 часа

В области возникает группа из 1d6 скакунов (вроде **лошади**). Они могут выглядеть как угодно, на твой выбор. Воплощенные скакуны дружелюбны к тебе и *принуждаются* любым существо, которое их оседлает.

Размен: Ты можешь потратить применение этого заклинания для сотворения *Воплощения Малого Монстра*.

Воплощение Среднего Монстра **Воплощение, Бытовое, 2**

Область: Куб пространства, 2 метра стороной, исходящий из точки в пределах средней дистанции, покоящийся на твердой поверхности

Длительность: 1 минута

В области возникает один *принужденный* **средний монстр** или два *принужденных* **малых монстра**.

Воплощение Большого Монстра **Воплощение, Бытовое, 3**

Область: Куб пространства, 2 метра стороной, исходящий из точки в пределах средней дистанции, покоящийся на твердой поверхности

Длительность: 1 минута

В области возникает один *принужденный* **большой монстр** или два *принужденных* **средних монстра**.

Воплощение Стены **Воплощение, Бытовое, 3**

Область: Изменяемая линия, 10 метров длиной, 5 метров высотой и 2 метра шириной, исходящая из точки в пределах дальней дистанции в любом направлении, лишь бы оба конца покоились на твердой поверхности

Длительность: 1 час; см. описание

Каменная стена заполняет область и остается на все время действия или до разрушения. Она полностью закрывает все, находящееся за ней. Каждый 1-метровый куб стены имеет Защиту 5 и Здоровье 50, исчезая после разрушения.

Воплощение Убежища **Воплощение, Бытовое, 4**

Область: Куб пространства, 20 метров стороной, исходящий из точки в пределах дальней дистанции, покоящийся на твердой или жидкой поверхности

Длительность: 12 часов; см. описание

Ты должен сосредотачиваться в течение 1 минуты, представляя здание или остров. В конце этого времени, в области возникает представленное здание или остров и остается на все время действия.

Воплощая здание, ты решаешь, как оно выглядит, сколько в нем входов, окон и комнат. В нем находятся кровати, стулья, столы, пища — все в количестве достаточном для некоторого числа существ (до десяти) — и пылающий очаг.

Воплощая остров, ты получаешь те же условия, что и в здании, но в виде отдельных хижин (также до десяти).

Размен: Ты можешь потратить применение этого заклинания для сотворения *Воплощения Большого Монстра*.

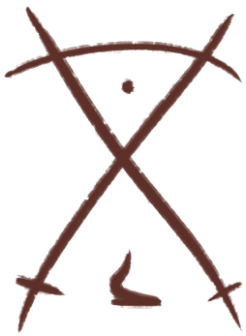
Воплощение Огромного Монстра **Воплощение, Бытовое, 5**

Область: Куб пространства, 4 метра стороной, исходящий из точки в пределах средней дистанции, покоящийся на твердой поверхности

Длительность: 1 минута

В области возникает один *принужденный* **огромный монстр** или два *принужденных* **больших монстра**.

Время



Магия Времени управляет скоростью течения времени. Игры со временем могут развернуть или запутать твой личный поток, порождая странные последствия. Ты можешь, к примеру, выпадать из существования во время сна, или твой внешний возраст может меняться каждый день.

Отсрочка **Время, Бытовое, 0**

Цель: Одно видимое тебе существо в пределах ближней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Воли цели. При успехе цель *замедлена* на 1 минуту.

Атака 20+: Цель также *ослаблена*, пока *замедлена* таким образом.

Проворство **Время, Бытовое, 0**

Цель: Одно не *усталое* существо в пределах досягаемости

Длительность: 1 минута

Ты касаешься цели, которая получает бонус +10 к Скорости на все время действия. После окончания эффекта цель получает *усталость* на 1 минуту.

Малый Парадокс **Время, Боевое, 1**

Цель: Одно видимое тебе существо в пределах ближней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Интеллекта цели. При успехе цель выпадает из существования на 1 раунд. Она появляется там же, или на ближайшем свободном месте, если предыдущая позиция занята.

Атака 20+: Ты восстанавливаешь применение этого заклинания.

Переписывание Мгновения **Время, Бытовое, 1**

Длительность: 1 минута

Один раз за раунд во время действия заклинания, когда ты бросаешь кость, ты можешь отвергнуть результат и перебросить. Ты должен использовать второй результат.

Неторопливость **Время, Боевое, 1**

Цель: До пяти существ в пределах средней дистанции

Каждая цель должна пройти проверку Воли. При провале она *замедлена* на 1 минуту.

Предзнание **Время, Бытовое, 2**

Длительность: 1 минута

На все время действия заклинания атаки против тебя совершаются с 1 помехой. Также, ты проходишь проверки при сопротивлении атакам с 1 преимуществом.

Прыжок во Времени **Время, Бытовое, 2**

Длительность: 1 минута

Ты прыгаешь вперед во времени, моментально исчезая. В любой момент во время действия, ты можешь возникнуть, где находился, или на ближайшем свободном месте, если предыдущая позиция занята. Иначе, ты появляешься в конце раунда, в котором эффект заканчивается.

Ускорение **Время, Бытовое, 3**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости

Длительность: 1 минута

Ты касаешься цели. Во время действия заклинания она может предпринимать и быстрый, и медленный ход каждый раунд. После окончания эффекта цель получает *усталость* на 1d6 минут.

Замедление **Время, Боевое, 3**

Область: Сфера радиусом в 3 метра, с центром в пределах средней дистанции

Каждое существо в области должно пройти проверку или *замедлиться* на 1 минуту. Будучи замедленным таким образом, существо может предпринимать только действие или только перемещение в медленный ход, но не оба сразу.

Удвоение Себя **Время, Бытовое, 4**

Область: Куб, вмещающий существо твоего Размера, исходящий из точки в пределах количества метров, равного твоей Скорости

Длительность: 1 минута; см. описание

В области появляется твоя будущая версия и остается на все время действия. До окончания действия заклинания, и ты, и будущий ты можете совершать ходы каждый раунд, хоть парадокс удвоенного существования и дает 1 помеху на атаки и проверки.

У тебя и будущего тебя одинаковые атрибуты и характеристики. Хоть вы и можете действовать независимо, вы считаетесь одним существом с точки зрения ресурсов. То есть, если один получает урон или Безумие, это применяется к обоим. Если один тратит применение заклинания, его лишаются оба. Если один страдает от немощи или находится под воздействием эффекта, немощь или эффект применяются к обоим.

Твой двойник вооружен и обмундирован точно так же, как и ты, за парой исключений. Первое, если ты или двойник расходуете предмет, например, целебное зелье, его лишаются оба. Второе, если у тебя есть реликвия, ты должен решить, кто из вас будет ей пользоваться.

Если один из вас становится беспомощным, то же случается со вторым. Если ты умираешь, двойник исчезает.

После окончания эффекта вы оба исчезаете. Ты возникаешь 1 минуту спустя там, где находился двойник, или на ближайшем свободном месте, если эта позиция занята.

Путешествие во Времени **Время, Бытовое, 5**

Выбери момент времени в пределах будущей сотни лет. Ты выпадаешь из существования. Когда время в игре подходит к выбранному моменту, ты немедленно возникаешь, где находился, или на ближайшем свободном месте, если эта позиция занята.

Жизнь

Магия Жизни утоляет боль, исцеляет раны и удаляет немощи. Многие открывают традицию во время обучения в знаменитом Доме Исцеления, учрежденном давным-давно, чтобы сражаться с мором и облегчать страдания. При окончании обучения каждый новый целитель получает татуировку раскрытой ладони на правой щеке и багряный плащ, символизирующий преданность целительству.

Традиция весьма уважаема среди божьих слуг, поскольку демонстрация подобных чудес способствует укреплению веры паствы. В частности, большинство жрецов Нового Бога посвящают часть своего обучения именно этой традиции.

Чувство Жизни **Жизнь, Бытовое, 0**

Область: Сфера радиусом в 5 метров, с центром в твоем пространстве

Длительность: 1 минута

Ты знаешь местоположение всех живых существ в области. Подобные существа не могут скрыться от тебя во время действия заклинания.

Малое Исцеление **Жизнь, Бытовое, 0**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости

Ты касаешься цели, которая исцеляет урон, равный половине своего Исцеления.

Лечение **Жизнь, Бытовое, 1**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости

Ты касаешься цели, выбирая одно из списка:

- Удали одну из следующих немощей с цели: *болезнь*, *усталость*, *ослабление* или *отравление*.
- Удали 1 Безумия с цели.
- Удали любые штрафы к Здоровью цели.
- Цель исцеляет урон, равный половине своего Исцеления.

Источник Жизни **Жизнь, Бытовое, 1**

Область: Сфера радиусом в 2 метра, с центром в пределах досягаемости

Длительность: 1 минута

Целительные энергии наполняют область, перемещающуюся с тобой на все время действия. Когда живое существо в области исцеляет урон, оно дополнительно исцеляет количество урона, равное твоей Мощи.

Легкое Исцеление **Жизнь, Бытовое, 1**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости

Ты касаешься цели, которая исцеляет урон, равный значению своего Исцелению.

Умеренное Исцеление **Жизнь, Бытовое, 2**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости

Ты касаешься цели, которая исцеляет урон, равный своему удвоенному Исцелению.

Вспышка Жизнестойкости **Жизнь, Бытовое, 2**

Цель: До трех живых существ в пределах ближней дистанции

Каждая цель исцеляет урон, равный своему Исцелению.

Большое Лечение **Жизнь, Бытовое, 3**

Цель: До трех существ в пределах досягаемости

Ты касаешься каждой цели, выбирая одно из списка (для каждой цели можешь выбрать свое):

• Удали одну из следующих немощей с цели: болезнь, усталость, ослабление или отравление.
• Удали 1 Безумия с цели.
• Удали любые штрафы к Здоровью цели.
• Цель исцеляет урон, равный своему Исцелению.

Большое Исцеление **Жизнь, Бытовое, 3**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости

Ты касаешься цели, которая исцеляет урон, равный своему утроенному Исцелению.

Полное Исцеление **Жизнь, Бытовое, 4**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости

Ты касаешься цели, которая исцеляет весь урон.

Возрождение **Жизнь, Бытовое, 5**

Цель: Одно существо, убитое не ранее 24 часов назад, в пределах досягаемости

Длительность: Сосредоточение, до 1 часа

Ты касаешься цели. Ты должен сосредотачиваться на протяжении 1 часа, во время которого поддерживать физический контакт с целью. Если сосредоточение не прерывается в течение всего часа, цель возвращается из мертвых.

Если душа цели пребывает в Преисподней, она возвращается в тело и цель оживает. Цель исцеляет 1 урона и *устала* и *ослаблена* до завершения отдыха.

Если душа цели пребывает в Аду, пройди проверку Воли с количеством помех, равным значению Скверны цели. При успехе ты возвращаешь цель к жизни, как описано выше. При провале душа гибнет окончательно и не может быть возвращена в тело дальнейшим применением этого заклинания.

Размен: Ты можешь потратить применение этого заклинания для сотворения *Полного Исцеления*.

Тёмная магия, Тёмная Речь

Сотворение Запретных заклинаний требует произнесения таинственных фраз на Тёмной Речи. Если ты её не знаешь, то совершаешь атаки с использованием Запретных заклинаний с 1 помехой, а существа, сопротивляясь твоим Запретным заклинаниям, совершают проверки с 1 преимуществом.

Запретная традиция

Темнейшее из тёмных искусств, Запретная магия порождает невыразимо отвратительные явления. В большинстве сообществ она объявлена вне закона. Инквизиторы и охотники на ведьм наравне прочесывают глухомань в поисках её адептов, предавая всякого схваченного очищающему пламени вместе со всеми его орудиями и записями. Но все же эта гнусная традиция как-то сохраняется, а новые приверженцы появляются по всему миру во все возрастающих количествах.

Дьяволы нашептывают секреты Запретной магии смертным, ищущим легких путей к могуществу. Таким образом они взращивают урожай, ведь изучение заклинаний этой традиции оскверняет душу. Взыскующие также могут открыть Запретную магию, связавшись с культистами Повелителя Демонов, раскопать её тайны в древних фолиантах, прочесть ужасающие руны, проступающие в местах свершения великих злодеяний, или получить силу в дар от зловещих сущностей, томящихся в этом мире.

Завершив отдых, ты должен принести в жертву темным силам существо, чтобы восстановить потраченные применения Запретных заклинаний.

Черная Речь **Запретное, Бытовое, 0**

Длительность: 1 минута

На время действия заклинания ты совершаешь атаки Интеллектом и Волей против демонов, дьяволов, духов и нежити с 1 преимуществом.

Вред **Запретное, Боевое, 0**

Цель: Одно видимое тебе существо в пределах ближней дистанции

Незримые шипы терзают тело цели. Соверши атаку Интеллектом против её Силы. При успехе цель получает штраф –5 к Здоровью на 1 минуту.

Атака 20+: Штраф к Здоровью равен –10 вместо –5.

Повиновение **Запретное, Боевое, 1**

Область: Одно живое существо в пределах ближней дистанции

Ты вцепляешься в душу цели. Соверши атаку Интеллектом против её Воли. При успехе в течение следующей 1 минуты цель должна в конце каждого раунда, на выбор, либо получить 1d6 урона, либо стать *принужденной* на 1 раунд.

Лютый Срач **Запретное, Боевое, 1**

Цель: Одно живое существо с натуральным телом в пределах средней дистанции

Кишки цели крутятся и громко урчат. Если Здоровье цели 10 и ниже, она мгновенно умирает, испуская струи крови и фекалий изо всех отверстий. Если её Здоровье выше 10, соверши атаку Интеллектом против Силы цели.

При успехе цель получает 1d6 + 2 урона и становится *ошеломленной* на 1 раунд, в течение которого её кишки неистово и впечатляюще извергают своё содержимое. Если этот урон приводит жертву к *беспомощности*, то экскременты, органы и кровь вырываются из тела, что незамедлительно влечет за собой смерть. Каждое существо в пределах 2 метров от точки в пространстве цели должно пройти проверку Воли; при провале оно *ослаблено* на 1 раунд.

Атака 20+: Цель получает 1d6 урона дополнительно.

Разрыв Языка **Запретное, Боевое, 1**

Цель: Одно способное говорить существо в пределах ближней дистанции

Длительность: Сосредоточение, до 1 часа

Ты плюёшь в цель. Соверши атаку Интеллектом против её Воли. При успехе твой язык раздваивается и ты получаешь контроль надо ртом цели, пока сосредотачиваешься, в пределах 1 часа. До окончания эффекта, когда ты говоришь, ты можешь выбирать, сделать это своим ртом или ртом цели, пока находишься от неё в 1,5 километрах. Изо рта цели ты говоришь её голосом.

Атака 20+: Эффект не требует сосредоточения.

Ненасытные Личинки **Запретное, Боевое, 2**

Цель: Одно живое существо в пределах средней дистанции

Длительность: 1 минута

Голодные личинки наполняют живот цели, нанося ей 2d6 урона. Во время действия заклинания цель должна в конце каждого раунда проходить проверку Силы; при провале она получает 1d6 урона и ослаблена на 1 раунд. При успехе эффекта нет; при третьем успехе цель изблевывает клубок извивающихся червей и эффект прекращается.

Цель, ставшая *беспомощной* от урона этим заклинанием, мгновенно умирает и облако черных мух заполняет сферу радиусом в 5 метров, с центром в её пространстве. Мухи сильно застилают область в течение 1 минуты или пока их не рассеет огнем или ветром.

Конец Зрения **Запретное, Боевое, 2**

Цель: Одно зрячее существо в пределах ближней дистанции

Длительность: Сосредоточение, до 1 минуты; см. описание

Глаза цели раздуваются, стиснутые глазницами. Если Здоровье цели 15 и ниже, она получает 2d6 урона и *слепнет*, поскольку её глаза лопаются.

Если Здоровье цели 15 и выше, соверши атаку Интеллектом против её Силы; атака совершается с 1 помехой, если Здоровье 30 и выше. При успехе цель *ослеплена*, пока ты сосредотачиваешься, до 1 минуты. Во время действия заклинания цель должна в конце каждого раунда проходить проверку Силы, получая при провале 1d6 урона. При трех провалах до окончания эффекта, *слепота* становится постоянной — глаза цели лопаются, заляпывая лицо.

Атака 20+: Эффект не требует сосредоточения.

Конец Желания **Запретное, Боевое, 3**

Цель: Одно живое существо в пределах ближней дистанции

Цель испытывает острую внутреннюю боль. Соверши атаку Интеллектом против её Силы. При успехе цель получает 3d6 урона и *ошеломлена* на 1d6 раундов, пока печальные остатки половых органов расстаются с телом.

Атака 20+: Цель получает 3d6 урона дополнительно и падает *навзничь*; она не может встать, пока *ошеломлена* таким образом.

Отделение Кости от Плоти **Запретное, Боевое, 3**

Цель: Одно существо с костями в пределах средней дистанции

Кости цели пляшут под кожей. Соверши атаку Интеллектом против её Силы. При успехе цель получает 6d6 урона. Если этот урон приводит жертву к *беспомощности*, она мгновенно умирает; её кости отделяются от плоти и становятся **живым трупом** Размером с цель, занимающим её бывшее пространство. Каждый раунд живой труп атакует ближайшее существо, выбирая наугад, если их несколько.

Атака 20+: Цель получает 2d6 урона дополнительно.

Обмен Душ **Запретное, Боевое, 4**

Цель: Два живых смертных существа в пределах средней дистанции

Ты захватываешь души целей. Соверши атаку Интеллектом против Воли каждой цели. При успехе цель *ошеломлена* на 1 минуту.

Атака 20+: Цель также *оцепеневает*, пока *ошеломлена*.

Особое: Если ты получаешь успехи против обеих целей, их души навсегда меняются телами. Каждая цель получает 1d6 Безумия. Каждая душа прихватывает с собой в новое тело все нижеследующее, но в остальном использует его атрибуты, характеристики и способности:

- Все языки и профессии
- Значения Интеллекта и Воли (пересчитай Восприятие при необходимости)
- Значения Безумия и Скверны
- Все таланты, полученные от путей
- Все открытые традиции и изученные заклинания

Отвратительное Сращивание **Запретное, Боевое, 5**

Цель: Два существа, видимых тебе, в пределах ближней дистанции друг от друга и в пределах средней дистанции от тебя

Формы целей становятся на мгновение неразличимы. Соверши атаку Интеллектом против Силы каждой цели. При успехе цель получает 3d6 урона и *ослаблена* на 1 раунд.

Атака 20+: Цель получает 3d6 урона дополнительно.

Особое: Если ты получаешь успехи против обеих целей, их тела навсегда сливаются в единое существо, *ослабленное* до завершения отдыха. Его внешность остается на твое усмотрение. Результат слияния объединяет атрибуты, характеристики и прочие способности целей следующим образом:

- Он получает большее из значений Силы и меньшее из значений Ловкости. Каждая цель сохраняет свои Интеллект и Волю.
- Он получает 2d6 Безумия, заменяя значение Безумия целей (если есть). Значения Скверны целей, если есть, складываются.
- Цели занимают одно пространство, складывая Размеры. Сложи вместе большее из значений Здоровья целей и половину второго. Скорость результата слияния становится равна 6.
- Он получает черты и таланты обеих целей, и получает черту «ужасающий, если ни одна из целей её не имела.
- Хотя они и делят одно тело, каждая цель может предпринять ход в раунд. Одна должна предпринимать быстрый ход, вторая – медленный; если они не могут договориться, каждая бросает d6, выбирает получившая больший результат.

Защита

Защитная магия хранит, обороняет и противодействует. Её заклинания привлекают осторожных — и параноиков — поскольку позволяют оставаться в безопасности и защищать имущество. Изучая заклинания этой традиции, ты становишься все подозрительней по отношению к другим, включая своих соратников.

Волшебный Замок **Защита, Бытовое, 0**

Цель: Один объект в пределах ближней дистанции, который можно открыть или закрыть, например, дверь, сундук или окно

Длительность: 1 минута

Цель закрывается и запирается. На время действия заклинания она не может быть открыта немагическими средствами другими существами, кроме тебя, хотя её можно уничтожить.

Безопасное Место **Защита, Бытовое, 0**

Область: Сфера радиусом в 5 метров, с центром в пределах досягаемости

Длительность: 6 часов

По периметру области возникает невидимое поле. Во время действия заклинания ты знаешь, когда в область снаружи проникает существо Размера ½ и больше. Это знание пробуждает тебя, если ты спишь.

Уклонение **Защита, Бытовое, 1**

Ты перемещаешься вплоть до четырех значений Скорости, не провоцируя свободных атак.

Спровоцированное: Ты можешь использовать спровоцированное действие для сотворения этого заклинания, получив урон. Поступив так, ты перемещаешься вплоть до удвоенной Скорости, не провоцируя свободных атак.

Силовое Поле **Защита, Бытовое, 1**

Длительность: 1 минута; см. описание

Невидимое силовое поле окутывает тебя и перемещается вместе с тобой. Поле имеет Здоровье, равное 10. Во время действия заклинания, когда ты получаешь урон, поле принимает его на себя. Если сумма урона, полученного полем, равняется его Здоровью, эффект мгновенно прекращается.

Убежище **Защита, Бытовое, 1**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости

Длительность: 1 минута; см. описание

Ты касаешься цели, скрывая ее от всех существ на время действия заклинания. Эффект немедленно прекращается, когда цель атакует.

Бдительность **Защита, Бытовое, 2**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости

Длительность: 4 часа

Ты касаешься цели, наделяя её повышенной готовностью и внимательностью. Во время действия заклинания цель совершает броски Восприятия с 1 преимуществом и не может быть *очарована*, *принуждена*, *испугана*, *изумлена*, или усыплена магией.

Бодрость **Защита, Бытовое, 2**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости

Длительность: 1 час

Ты касаешься цели, наделяя её бонусом +10 к Здоровью на время действия заклинания.

Защита от Заклятий **Защита, Бытовое, 3**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости

Длительность: 1 час

Ты касаешься цели, наделяя её защитой от заклинаний на время действия. До окончания эффекта существа, атакующие цель заклинаниями, совершают атаки с 1 помехой. Также, цель проходит проверки при сопротивлении эффектам заклинаний с 1 преимуществом.

Защитное Поле **Защита, Бытовое, 3**

Область: Сфера радиусом в 3 метра, с центром в пределах досягаемости

Длительность: 1 минута

Неподвижный невидимый барьер возникает по периметру области и существует все время действия заклинания. Сотворяя заклинание, ты выбираешь любое количество существ в пределах средней дистанции от тебя. Эти существа могут перемещаться и атаковать сквозь барьер. Никто другой не может перемещаться сквозь барьер и атаковать находящихся с другой стороны оружием ближнего боя.

Неуязвимость **Защита, Бытовое, 4**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости

Длительность: Сосредоточение, до 1 минуты

Ты касаешься цели, наделяя невосприимчивостью ко всему урону на время действия заклинания.

Сфера Отрицания **Защита, Бытовое, 5**

Область: Сфера радиусом в 5 метров, с центром в пределах досягаемости

Длительность: 1 минута

По периметру области возникает неподвижный невидимый барьер, существующий все время действия заклинания. Атаки заклинаниями ранга 5 и ниже против целей за барьером автоматически проваливаются. Также, область внутри барьера исключена из области действия заклинаний ранга 5 и ниже. Наконец, заклинания, сотворенные внутри барьера, не могут иметь исходную точку за его пределами.

Земля

Эта традиция дает власть над камнем и почвой, и те, кто овладеют ею, смогут заставить землю под ногами повиноваться приказам. Земляная магия происходит от гениев, обитающих в костях земли, высоких горах, округлых холмах и ползучих пустынях. Приверженцы этой традиции постепенно каменеют обликом.

Земляной Шип **Земля, Боевое, 0**

Цель: Одно существо на поверхности в пределах ближней дистанции

Острый шип взметывается из почвы под целью. Соверши атаку Волей против Ловкости цели. При успехе цель получает 1d6 урона и падает *навзничь*.

Атака 20+: Цель получает 1d6 урона дополнительно.

Лепка Земли и Камня **Земля, Бытовое, 0**

Цель: Один объект Размера 1 или меньше из земли или камня в пределах досягаемости

Длительность: Постоянно

Ты можешь лепить цель подобно мягкой глине, после чего она обретает свою обычную твердость.

Каменный Доспех **Земля, Бытовое, 1**

Длительность: Сосредоточение, до 1 минуты

Камень покрывает тебя сплошным слоем. Во время действия заклинания атаки против твоих Защиты, Силы и Ловкости совершаются с 1 помехой, а ты получаешь половину урона от оружия.

При окончании эффекта покрывающий тебя камень взрывается в сфере радиусом 1 метр, с центром в пределах досягаемости, нанося 1d6 урона за раунд сосредоточения всему в области, кроме тебя. Прочие существа в области должны пройти проверку Ловкости, получив половину урона при успехе.

Каменные Лезвия **Земля, Боевое, 1**

Область: Конус, 3 метра длиной, исходящий из точки в пределах досягаемости

Ты мечешь осколки камня, наносящие 2d6 урона всему в области. Каждое существо в области должно пройти проверку Ловкости, получив половину урона при успехе. При провале цель получает кровоточащую рану, наносящую 1d6 урона в конце каждого раунда, пока цель не исцелит любое количество урона или пока кто-нибудь не использует действие, чтобы остановить кровь.

Дрожь **Земля, Боевое, 1**

Область: Круг на поверхности радиусом в 4 метра, с центром в пределах досягаемости

Длительность: 1 раунд

Земля трясется и колышется. Любое существо, кроме тебя, стоящее на поверхности в области или входящее в нее, должно пройти проверку Ловкости. При провале оно падает *навзничь* и не может встать все время действия заклинания.

Оползень **Земля, Боевое, 2**

Область: Круг на поверхности радиусом в 2 метра, с центром в пределах досягаемости и конус, 5 метров длиной, исходящий из точки в пределах досягаемости

Ты поднимаешь верхний слой земли в круге и швыряешь его в конус. Поверхность в обеих областях становится пересеченной местностью, пока ее не расчистят от булыжников. Все в конусе получает 4d6 урона. Каждое существо в области получает половину урона, получив успех при проверке Ловкости.

Формовка Земли и Камня **Земля, Бытовое, 2**

Область: Куб земли или камня, 4 метра стороной, исходящий из точки в пределах досягаемости

Длительность: Постоянно; см. описание

Сотворяя заклинание, ты должен сосредотачиваться и поддерживать контакт с областью в течение 1 минуты. В конце этого времени ты изменяешь форму земли и камня в области, подобно мягкой глине. После этого материал обретает свою обычную твердость. Этим заклинанием ты можешь проделывать отверстия в каменных стенах, замуровывать двери, создавать оружие из камня или расчищать проходы в каменных россыпях.

Извержение **Земля, Боевое, 3**

Область: Цилиндр, 10 метров высотой с радиусом 2 метра, с центром на поверхности в пределах средней дистанции

Земля вздымается, подбрасывая в воздух булыжники, затем обрушивающиеся вниз и наносящие 5d6 урона всему в области. Существа и объекты в области также перемещаются на 1d6 метров от исходной точки. Каждое существо в области должно пройти проверку Силы. Оно падает *навзничь* при провале, или просто получает половину урона при успехе.

После этого поверхность в 5 метрах от исходной точки усыпана булыжниками, становясь пересеченной местностью, пока её не расчистят.

Тяга Земная **Земля, Боевое, 3**

Область: Куб, 10 метров стороной, исходящий из точки в пределах дальней дистанции

Длительность: 1 минута

Гравитация в области резко усиливается, делая её пересеченной местностью на все время действия. Каждое существо в области или входящее в неё должно пройти проверку Силы с 1 помехой; при провале оно падает *навзничь* и становится *неподвижным* на время действия заклинания. Будучи *обездвиженным* подобным образом, существо не может встать. Если оно летело, оно падает и получает удвоенный урон от падения.

Землетрясение **Земля, Боевое, 4**

Область: Круг на поверхности радиусом в 20 метров, с центром в пределах дальней дистанции

Длительность: 1 минута

Земля в области сильно трясется и колышется, становясь пересеченной местностью на время действия заклинания. При сотворении и в конце каждого раунда во время действия заклинания, каждое существо, стоящее в области, должно пройти проверку Ловкости. При провале оно получает 1d6 урона и падает *навзничь*.

В дополнение, при сотворении и в конце каждого раунда во время действия заклинания, любое строение, соприкасающееся с областью, получает 2d6 урона. Строение, уничтоженное этим уроном, обрушивается, и все внутри или под ним получает 4d6 + 10 урона. Существа, находившиеся сверху при обрушении, должны получить урон от падения.

Подчинение Земляного Гения **Земля, Бытовое, 5**

Цель: Куб земли или камня, 2 метра стороной, исходящий из точки в пределах дальней дистанции

Длительность: 1 минута

В конце раунда, в котором ты сотворяешь заклинание, целевой куб становится **земляным гением** Размера 2. Ты не можешь произвольно прервать это заклинание. После окончания эффекта гений разваливается, обращая поверхность в своем пространстве в пересеченную местность.

Когда гений является, соверши атаку Волей против его Воли. При успехе гений *принужден* на все время действия, но при провале становится враждебен.

Распознание иллюзий

Существо может попытаться определить, является ли то, что оно видит, слышит или иным образом переживает, иллюзией. Для этого оно действием проходит проверку Восприятия. Оно делает бросок с 1 помехой за пункт Мощи ниже, чем у создателя иллюзии, или с 1 преимуществом за пункт Мощи выше.

Другие методы также могут выявить ложную природу эффекта, на усмотрение мастера.

Иллюзии

Магия Иллюзий обманывает чувства.

Открытие традиции часто является результатом обучения в магическом заведении или ученичества у мастера-иллюзиониста. Некоторые открывают её, подвергнувшись заклинанию Иллюзий, или обнаруживают, что сила всегда была внутри них.

Изучающие магию Иллюзий используют её для конструирования своих собственных реальностей, предпочитая ложный мир, предлагаемый ею, суровой реальности вокруг. Одним взмахом руки они создают иллюзорную одежду из лучших материалов. Одним словом они скрывают недостатки или выглядят совершенно другим человеком. Как только ты начнёшь изучать заклинания этой традиции, все вокруг станет вызывать сомнения — от одежды, которую ты носишь, до спутников.

Шум **Иллюзии, Бытовое, 0**

Цель: Одна точка в пространстве в пределах средней дистанции

Длительность: 1 минута

Целевая точка издаёт выбранный тобой звук все время действия заклинания. Это может быть шум или речь на знакомом тебе языке, и её громкость может варьироваться от тихой, как шёпот, до громоподобной. Во время действия заклинания ты можешь изменять звук, чтобы имитировать такие эффекты, как лязг мечей, разговор или приближение или удаление шагов.

Личина **Иллюзии, Бытовое, 0**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости

Длительность: 1 час

Ты касаешься цели и накладываешь иллюзорную маскировку на время действия заклинания. Ты сам решаешь, как будет выглядеть маскировка. Ты можешь увеличить или уменьшить видимый рост или вес цели на 25 процентов. Ты можешь изменить внешний вид одежды и снаряжения цели, хотя эффект не маскирует звуки, которые она обычно издаёт.

Вымысел **Иллюзии, Бытовое, 1**

Область: Куб пространства, 2 метра стороной, исходящий из видимой тебе точки в пределах ближней дистанции

Длительность: 1 час; см. описание

Внутри области появляется бесшумная иллюзия существа, объекта или силы, которая выглядит весьма реально. Если ты создаёшь иллюзию существа, оно движется и ведёт себя как живое все время действия заклинания. Если иллюзия атакована или ты не видишь её в конце раунда, эффект немедленно прекращается.

Напёрстки **Иллюзии, Бытовое, 1**

Длительность: 1 час; см. описание

Четыре иллюзорных копии появляются в свободном пространстве в пределах досягаемости. Во время действия заклинания каждая копия движется вместе с тобой, постоянно меняясь местами, так что наблюдатели не могут различить, кто из вас настоящий. Движение копий не провоцирует свободных атак.

Когда существо совершает успешную атаку против твоей Защиты, Силы или Ловкости, брось d20, чтобы увидеть, попала атака в тебя или в одну из копий. Если она попадает в копию, уменьши их количество на одну. Эффект заканчивается, когда исчезает последняя копия.

Напёрстки

Количество двойников	Попадание в двойника при …
4	16 или меньше
3	15 или меньше
2	14 или меньше
1	10 или меньше

Головокружение **Иллюзии, Боевое, 1**

Цель: Одно существо в пределах ближней дистанции

Цели кажется, что непосредственное окружение вертится вокруг. Соверши атаку Интеллектом против Восприятия цели. При успехе цель поражается головокружением на 1 минуту. Если она перемещается более чем на 2 метра в свой ход, будучи поражённой таким образом, она должна пройти проверку Ловкости. При провале она падает *навзничь* и заканчивает ход.

Атака 20+: Под воздействием *Головокружения*, цель также падает *навзничь*, получив урон.

Прелесть **Иллюзии, Бытовое, 2**

Область: Куб пространства, 2 метра стороной, исходящий из видимой тебе точки в пределах ближней дистанции

Длительность: 1 час; см. описание

Внутри области появляется иллюзия существа, объекта или силы, которая выглядит и звучит весьма реально. Если ты не видишь иллюзию в конце раунда, эффект немедленно прекращается.

Если ты создаёшь иллюзию опасной силы, вроде огня или кипящей воды, существо, перемещающееся в её пространство, должно пройти проверку Восприятия, получив 2d6 урона при провале.

Если ты создаёшь иллюзию существа, оно движется и ведёт себя как живое и использует твоё значение Интеллекта вместо атрибутов, Защиты и Здоровья. Оно игнорирует все немощи и исчезает, когда становится *беспомощным*, что заканчивает эффект. Во время действия заклинания ты можешь использовать действие, чтобы переместить иллюзию на расстояние до 10 метров и атаковать одно существо в пределах 1 метра от неё, которое может видеть иллюзию и считает её реальной. Соверши атаку Интеллектом против Восприятия цели. При успехе цель считает, что была ранена, обожжена или иным образом повреждена иллюзией, и получает 2d6 урона.

Атака 20+: Цель получает 2d6 урона дополнительно.

Невидимость **Иллюзии, Бытовое, 2**

Цель: Одно существо или объект в пределах досягаемости

Длительность: 1 минута

Ты касаешься цели, которая становится невидимой на время действия заклинания.

Манок **Иллюзии, Бытовое, 3**

Спровоцированное: Ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы сотворить это заклинание, когда существо получает успех при атаке против тебя. Успех становится провалом, а ты телепортируешься в свободное пространство на свой выбор в пределах ближней дистанции.

Фантазм **Иллюзии, Бытовое, 3**

Область: Куб, 4 метра стороной, исходящий из видимой тебе точки в пределах дальней дистанции

Длительность: 1 час; см. описание

Внутри области появляется иллюзия существа, объекта или силы, которая выглядит, звучит и в остальном кажется реальной. Если ты не видишь иллюзию в конце раунда, эффект немедленно прекращается.

Если ты создаёшь иллюзию опасной силы, вроде огня или кипящей воды, существо, перемещающееся в её пространство, должно пройти проверку Восприятия, получив 3d6 урона при провале.

Если ты создаёшь иллюзию существа, оно движется и ведёт себя как живое и использует твоё значение Интеллекта вместо атрибутов, Защиты и Здоровья. Оно игнорирует все немощи и исчезает, когда становится *беспомощным*, что заканчивает эффект. Во время действия заклинания ты можешь использовать действие, чтобы переместить иллюзию на расстояние до 10 метров и атаковать одно существо в пределах 1 метра от неё, которое может видеть иллюзию и считает её реальной. Соверши атаку Интеллектом против Восприятия цели. При успехе цель считает, что была ранена, обожжена или иным образом повреждена иллюзией, и получает 4d6 урона.

Атака 20+: Цель получает 2d6 урона дополнительно.

Мираж **Иллюзии, Бытовое, 4**

Область: Цилиндр 5 метров высотой с радиусом 10 метров, с центром в пределах дальней дистанции

Длительность: До завершения отдыха

Иллюзорный ландшафт появляется внутри области на время действия заклинания. Он выглядит, звучит, пахнет и ощущается реальным во всех отношениях. Ты можешь полностью изменить внешний вид существующего ландшафта или включить его особенности в иллюзию. Иллюзия может полностью скрыть любой существующий элемент ландшафта в своей области и скрыть визуальные эффекты. Например, ты можешь сделать огонь невидимым и полностью скрыть испускаемый им свет, хотя он все равно будет испускать тепло и наносить урон существам, которые с ним соприкасаются.

Размен: Ты можешь потратить применение этого заклинания для сотворения *Фантазма*.

Постоянство: Если ты сотворяешь это заклинание в одной и той же области каждый день на протяжении месяца и ещё дня, эффект становится постоянным.

Иллюзорный Двойник **Иллюзии, Бытовое, 5**

Область: Куб, вмещающий существо твоего Размера, исходящий из точки в пределах ближней дистанции

Длительность: 1 час; см. описание

Внутри области появляется иллюзорная копия тебя самого. Копия выглядит, звучит и в остальном идентична тебе во всех отношениях. Она использует твои атрибуты и характеристики. Однако она игнорирует все немощи и исчезает, когда становится беспомощной, что заканчивает эффект.

Когда ты двигаешься, ты также можешь перемещать свою копию вплоть до своей Скорости в любом направлении и любым способом, которым ты обычно можешь перемещаться. Ты можешь сотворять заклинания из своего пространства или из пространства, занимаемого копией.

Когда существо получает успех при атаке против тебя, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы мгновенно поменяться местами с копией, сделав её целью атаки.

Принятие разных форм

Когда ты принимаешь форму другого существа в результате сотворённого заклинания Метаморфизма, применяются следующие правила:

- Все, что ты носишь или держишь, переходит в новую форму, хотя, если такой объект покидает тебя, он немедленно возвращается в обычное состояние.
- Находясь в другой форме, ты не можешь говорить.
- Сила, Ловкость, характеристики, черты и таланты новой формы заменяют твои собственные. Интеллект и Воля остаются прежними.
- Эффект немедленно прекращается, если ты становишься *беспомощным*, находясь в новой форме; любой урон, превышающий здоровье этой формы, наносится твоей обычной форме.
- Ты можешь использовать спровоцированное действие в свой ход, чтобы переключаться между формами.

Метаморфизм

Метаморфизм позволяет практикующим его принимать различные формы.

Со временем воздействие Метаморфизма несколько влияет на твою физическую форму, заставляя немного меняться после каждого отдыха. Твои волосы, кожа или глаза могут сменить цвет, а отличительные черты могут появиться или исчезнуть. Ты можешь вырасти или уменьшиться на полпяди, набрать вес или похудеть во время сна. Ты никогда не выглядишь так же, как накануне.

Текучий Облик **Метаморфизм, Бытовое, 0**

Длительность: 1 минута

Во время действия заклинания ты можешь перемещаться сквозь пространства, занятые другими существами, несмотря на их Размер.

Маска **Метаморфизм, Бытовое, 0**

Длительность: 1 час; см. описание

Ты изменяешь внешний вид своего тела так, что выглядишь как кто-то другой на все время действия заклинания или пока не потеряешь сознание. Ты можешь изменить рост до 30 сантиметров, вес до 25 процентов и применить любые другие косметические изменения на свой выбор. Ни один из атрибутов, характеристик и прочих способностей не меняется, и ты не можешь сменить наследие.

Звериное Обличье **Метаморфизм, Бытовое, 1**

Длительность: 1 минута

Ты принимаешь форму **среднего**, **малого** или **крошечного** животного на всё время действия заклинания. Если ты принимаешь форму крошечного животного, ты можешь получить одну из следующих черт: скалолаз, летун или пловец.

Пружинистый Шаг **Метаморфизм, Бытовое, 1**

Длительность: 1 минута

На время действия заклинания ты получаешь бонус +4 к Скорости и можешь использовать действие, чтобы прыгнуть на 3d6 метров, мягко приземляясь.

Грай **Метаморфизм, Бытовое, 1**

Ты разлетаешься стаей скворцов и пролетаешь вплоть до удвоенной Скорости, не провоцируя свободных атак; ты можешь перемещаться сквозь пространства, занятые другими существами, несмотря на их Размер. В конце этого перемещения ты возвращаешься в обычную форму.
Спровоцированное: Ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы сотворить это заклинание, получив урон. Если ты так делаешь, ты получаешь половину урона от этой атаки и перемещаешься до половины Скорости, как указано выше.

Улучшенное Звериное Обличье **Метаморфизм, Бытовое, 2**

Длительность: 1 час

Ты принимаешь форму **большого**, **среднего**, **малого** или **крошечного животного** и остаёшься в ней на всё время действия заклинания. Если ты принимаешь форму малого или крошечного животного, ты можешь получить одну из следующих черт: скалолаз, летун или пловец.

Форма Объекта **Метаморфизм, Бытовое, 2**

Длительность: Сосредоточение, до 8 часов

Ты принимаешь форму объекта своего Размера или меньше на всё время действия заклинания, становясь внешне неотличимым, от изображаемого объекта. Ты решаешь, как именно выглядит твоя новая форма. До окончания эффекта ты не можешь говорить и можешь использовать действия только для сосредоточения на заклинании. Однако воспринимаешь окружающее ты, используя свои обычные чувства. Эффект прекращается, если ты получаешь урон.

Форма Тумана **Метаморфизм, Бытовое, 3**

Длительность: Сосредоточение, до 1 часа

Ты принимаешь форму облака тумана своего Размера на всё время действия заклинания. До окончания эффекта ты получаешь следующие достоинства и недостатки:
• Ты невосприимчив к урону.
• Ты игнорируешь эффекты атак против Силы или требующих проверки Силы.
• Ты можешь летать и можешь перемещаться сквозь отверстия, куда может просочиться воздух, хотя и не можешь переместиться в пространства, заполненные жидкостью — они являются для тебя непроницаемыми.
• Ты не можешь упасть. Ты невосприимчив к *замедлению*, *захвату*, *неподвижности* и падению *навзничь*.
• Ты не можешь говорить, использовать действия, заклинания и предметы.

Находясь на ветру, в конце каждого раунда ты смещаешься на 2d6 метров по направлению ветра и получаешь накапливающийся штраф –5 к Здоровью. Штраф остается до возвращения к обычной форме.

Быстрое Исцеление **Метаморфизм, Бытовое, 3**

При сотворении заклинания ты должен сосредотачиваться в течение 1 минуты. Если сосредоточение не было прервано, то по прошествии этого времени ты исцеляешь урон, равный удвоенному Исцелению и удаляешь с себя любую из следующих немощей: *болезнь*, *отравление*, *усталость*.

Металлид **Метаморфизм, Бытовое, 4**

Длительность: 1 минута

Твоё тело становится подобно металлу. На время действия заклинания твоя Защита становится равна 20, ты получаешь бонус +10 к Здоровью, ты невосприимчив к *болезни*, *глухоте*, *отравлению*, *слепоте*, *сну* и *усталости*, и не можешь быть перемещен против своей воли. Ты также получаешь половину урона от холода, огня и оружия. Однако, ты также *замедлен* и не можешь есть, пить и плавать.

Большое Звериное Обличье **Метаморфизм, Бытовое, 5**

Длительность: 1 час

Ты принимаешь форму **огромного**, **большого**, **среднего**, **малого** или **крошечного животного** и остаёшься в ней на всё время действия заклинания. Если ты принимаешь форму среднего, малого или крошечного животного, ты можешь получить одну из следующих черт: скалолаз, летун или пловец.

Небесная традиция

Заклинания Небесной традиции призывают свет и энергию солнца и звёзд, чтобы отогнать тьму, распространяющуюся по миру.

Пылающий Луч **Небесная, Боевое, 0**

Цель: Одно существо или объект в пределах средней дистанции

Пламенный луч срывается с твоей руки. Соверши атаку Волей против Ловкости цели. При успехе цель получает 1d6 урона.
Атака 20+: Цель также *ослеплена* на 1 раунд.

Свет **Небесная, Бытовое, 0**

Цель: Один объект в пределах досягаемости
Длительность: 1 час

Ты касаешься цели, и она освещает все в радиусе 5 метров на время действия заклинания.

Вспышка **Небесная, Боевое, 1**

Цель: Одно зрячее существо в пределах ближней дистанции

Перед целью возникает вспышка сверкающего света. Соверши атаку Волей против Восприятия цели. При успехе цель *ослеплена* на 1 раунд.
Атака 20+: Цель *ослеплена* на 1 минуту.

Длительный Свет **Небесная, Бытовое, 1**

Цель: Один объект в пределах досягаемости
Длительность: 8 часов

Ты касаешься цели, и она освещает все в радиусе 10 метров на время действия заклинания.

Радужный Всплеск **Небесная, Боевое, 1**

Цель: Точка в пространстве в пределах средней дистанции

Светящееся пятно летит с кончика пальца по прямой к цели. Когда оно достигает назначения или если до того сталкивается с плотным существом или объектом, оно взрывается яркими цветами. Свет заполняет сферу радиусом в 1 метр, с центром в цели или в точке в пространстве существа или объекта. Каждое зрячее существо в области должно пройти проверку Восприятия или стать *ошеломлённым* на 1 раунд.

Заря **Небесная, Бытовое, 2**

Область: Сфера радиусом в 10 метров, с центром в пределах дальней дистанции

Длительность: 1 час

Солнечный свет заполняет область на время действия заклинания, развеивая магические тени и тьму в области, сотворенные заклинаниями ранга 2 и ниже.

Солнечные Зайчики **Небесная, Боевое, 2**

Цель: До трёх существ или объектов в пределах средней дистанции

Три пламенеющих луча срываются с руки, распределяясь между целями на твой выбор. За каждый луч соверши по атаке Волей против Ловкости цели. При успехе цель получает 1d6 урона. Если она может видеть, она также становится *ослабленной* на 1 раунд.

Атака 20+: Цель получает 1d3 урона дополнительно.

Излучение **Небесная, Боевое, 3**

Область: Сфера радиусом в 3 метра, с центром в пределах дальней дистанции

Длительность: 1 минута

Тусклое зелёное свечение наполняет область, обращая тьму в тени на все время действия заклинания. Всё в области получает 1d6 урона при сотворении заклинания и далее в конце раунда в течение всего времени действия заклинания. Каждое существо, получившее урон, должно пройти проверку Силы. При провале оно *устаёт* на 1 раунд и *замедлено,* пока *устало* таким образом. При успехе существо получает половину урона.

Зарница **Небесная, Боевое, 3**

Цель: Точка в пространстве в пределах средней дистанции

Пятнышко белого света появляется где-нибудь в пределах дальности и мчится к цели. Когда оно достигает назначения или если до того сталкивается с плотным существом или объектом, оно взрывается. Пламя заполняет сферу радиусом в 3 метра, с центром в цели или в точке в пространстве существа или объекта, нанося 2d6 + 2 урона всему в области. Каждое существо в области должно пройти проверку Силы. Оно *ослаблено* на 1 раунд при провале или просто получает половину урона при успехе.

Сверхновая **Небесная, Боевое, 4**

Область: Сфера радиусом в 8 метров, с центром в пределах досягаемости

Взрыв ослепительного света заполняет область. Каждое существо в области, кроме тебя, получает 2d6 + 2 урона и должно пройти проверку Силы. Оно *ослеплено* на 1 раунд при провале или просто получает половину урона при успехе.

Солнечный Луч **Небесная, Боевое, 5**

Область: Линия, 25 метров длиной и 1 метр шириной, исходящая из точки в пределах досягаемости

Ты испускаешь луч сияющего, обжигающего света из ладони, нанося 3d6 + 3 урона всему в области. Каждое существо, получившее урон, должно пройти проверку Силы. Оно *ослеплено* на 1 минуту при провале или просто получает половину урона при успехе.

Некромантия

Некромантия разрушает круговорот жизни и смерти, создавая существ, которые существуют между обоими состояниями. Её тайны скрыты в нечестивых фолиантах или выгравированы на стенах древних гробниц, поэтому ищущие должны отважиться перехитрить орды нежити и запятнать себя скверной, чтобы овладеть такой магией.

Пределы контроля

У тебя может быть количество *принуждённых* немёртвых существ, созданных твоими заклинаниями Некромантии, равное Мощи. Если создание новой нежити заставит превысить этот лимит, *принуждение* автоматически снимается с *принуждённого* наиболее долгий срок существа.

Сокрытие от Нежити **Некромантия, Бытовое, 0**

Длительность: 1 минута; см. описание

Ты скрываешься от нежити на всё время действия заклинания. Эффект немедленно прекращается, если ты атакуешь.

Призрачная Хватка **Некромантия, Боевое, 0**

Цель: Одно существо в пределах средней дистанции

Дымчатая ладонь мчится к цели. Соверши атаку Интеллектом против её Ловкости. При успехе цель получает 1d3 урона и совершает атаки с 1 помехой на 1 раунд.

Атака 20+: Цель получает 1d6 урона дополнительно.

Оживление Трупа **Некромантия, Бытовое, 1**

Цель: Один труп Размера ½ или 1 в пределах досягаемости

Длительность: Сосредоточение, до 1 минуты

Ты касаешься цели. Если ты сосредотачиваешься и поддерживаешь контакт с целью в течение 1 минуты, она становится *принуждённым* **живым трупом** своего Размера.

Размен: Ты можешь потратить применение этого заклинания для сотворения *Призрачной Хватки*.

Могильная Хватка **Некромантия, Боевое, 1**

Область: Круг на поверхности, радиусом в 5 метров, с центром в пределах ближней дистанции

Длительность: 1 минута

На время действия заклинания тьма заполняет область; костяные когти и гниющие руки восстают из земли, становящейся пересечённой местностью. Каждое существо в области при сотворении заклинания или находящееся в ней в конце раунда должно пройти проверку Ловкости. При провале оно получает 1d6 урона и *обездвижено* на время действия заклинания. Если оно уже было *обездвижено*, то оно получает 1d6 урона дополнительно вместо того. Существо может использовать действие, чтобы вырваться, удаляя *неподвижность*.

Жатва Душ **Некромантия, Боевое, 1**

Цель: Одно существо, убитое не позднее 1 раунда назад, в пределах ближней дистанции

Длительность: 4 часа; см. описание

Сгусток тусклого света всплывает над целью и летит к тебе, кружась вокруг всё время действия заклинания. Ты можешь использовать действие, чтобы немедленно прервать эффект и исцелить урон, равный своему Исцелению. До окончания эффекта цель невозможно вернуть к жизни любым способом.

Костяные Осколки **Некромантия, Боевое, 2**

Цель: Одно существо с костями в пределах средней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Силы цели. При успехе цель получает 3d6 + 5 урона. Если этот урон приводит жертву к *беспомощности*, она мгновенно умирает, а её кости взрываются конусом, 3 метра длиной, исходящим из точки в её пространстве. Всё в области получает 1d6 урона; существа, прошедшие проверку Ловкости, урона не получают.

Атака 20+: Цель получает 2d6 урона дополнительно.

Вопящий Череп **Некромантия, Боевое, 2**

Цель: Точка в пространстве в пределах досягаемости

Длительность: 1 минута; см. описание

В воздухе, с центром в цели, появляется человеческий череп. Он обладает чертой «летун», Защитой 20 и Здоровьем 10. Когда сумма нанесенного ему урона становится равна Здоровью, череп рассыпается и эффект прекращается незамедлительно.

Сотворяя заклинание, ты можешь заставить череп переместиться до 10 метров и вопить; ты также можешь делать это, используя действие или спровоцированное действие в свой ход всё время действия заклинания. Вопль распространяется в сфере радиусом в 3 метра, с центром на черепе. Каждое слышащее существо в области должно пройти проверку Силы или получить 1d6 + 1 урона.

Вытягивание Магии **Некромантия, Боевое, 3**

Цель: Одно существо в пределах средней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Силы цели. При успехе цель получает 3d6 урона, а ты восстанавливаешь применение одного заклинания ранга 1 и ниже.

Атака 20+: Цель получает 2d6 урона дополнительно, а ты восстанавливаешь применение одного заклинания ранга 2 и ниже, вместо вышеуказанного.

Источник Тьмы **Некромантия, Бытовое, 3**

Область: Круг на поверхности, радиусом в 5 метров, с центром в пределах средней дистанции

Длительность: 1 минута

В исходной точке возникает символ. Когда во время действия заклинания существо в области получает урон, оно получает 2d6 урона дополнительно.

Запечатывание Врат Преисподней **Некромантия, Боевое, 4**

Область: Сфера радиусом в 10 метров, с центром в пределах средней дистанции

Длительность: 1 минута

Пряди некромантической энергии заполняют область. Во время действия заклинания нежить в области совершает атаки и проверки с 1 преимуществом, а живые существа в области, кроме тебя, совершают атаки и проверки с 1 помехой. Также, живые существа Размера 1 и ½, умирающие в области, становятся *принуждёнными* **живыми трупами**.

Армия Мертвых **Некромантия, Бытовое, 5**

Область: Круг на поверхности, радиусом в 2 метра, с центром в пределах средней дистанции

Длительность: 1 час

Область становится пересечённой местностью на время действия заклинания. В конце раунда, в котором заклинание было сотворено, из земли вырываются 2d6 *принуждённых* **живых трупов**. С точки зрения контроля, все живые трупы, созданные этим заклинанием, считаются одним существом. Эффект прекращается, когда последний из этих трупов будет уничтожен.

Огонь

Магия Огня создаёт и подчиняет пламя. Открытие этой традиции, часто связанное с гением, усиливает твоё внутреннее непостоянство: кожа становится горячей на ощупь, глаза буквально пылают от гнева, и ты всегда находишься на грани выхода из себя.

Подчинение Пламени **Огонь, Бытовое, 0**

Цель: Один горючий объект Размера 1 и меньше в пределах ближней дистанции

Цель загорается или ты гасишь пламя, если она уже горит.

Пламенная Стрела **Огонь, Боевое, 0**

Цель: Одно существо или объект в пределах дальней дистанции

Ты пускаешь в цель сгусток огня. Соверши атаку Волей против Ловкости цели. При успехе цель получает 1d6 урона.

Атака 20+: Цель получает 1d6 урона дополнительно.

Огненный Выдох **Огонь, Боевое, 1**

Цель: Конус, 3 метра длиной, исходящий из точки в пределах досягаемости

Пламя срывается с твоей руки, нанося 3d6 урона всему в области. Каждое существо в области получает половину урона, пройдя проверку Ловкости.

Метеор **Огонь, Боевое, 1**

Цель: Точка в пространстве в пределах средней дистанции

Ты мечешь раскаленный камень. Когда он достигает назначения или если до того сталкивается с плотным существом или объектом, он взрывается. Пламя заполняет сферу радиусом в 1 метр, с центром в цели или в точке в пространстве существа или объекта, нанося 2d6 + 2 урона всему в области. Каждое существо в области получает половину урона, пройдя проверку Ловкости.

Защита от Огня **Огонь, Бытовое, 1**

Цель: Одно существо или объект в пределах досягаемости

Длительность: 1 час

Ты касаешься цели. На время действия заклинания она получает половину урона от огня.

Жгучий Залп **Огонь, Боевое, 2**

Цель: До трёх существ или объектов в пределах средней дистанции

Ты пускаешь три сгустка огня, распределяя между целями на твой выбор. За каждый из них соверши по атаке Волей против Ловкости цели. При успехе цель получает 1d6 + 1 урона.

Атака 20+: Цель получает 1d3 урона дополнительно.

Пламенный Покров **Огонь, Бытовое, 2**

Длительность: 1 минута

На время действия заклинания тебя окутывает пламя, освещая всё в радиусе 10 метров вокруг. Пламя согревает, но не наносит вреда тебе и ничему из того, что ты держишь или несёшь на себе.

Во время действия заклинания ты получаешь половину урона от холода и не можешь получить усталость от пониженных температур окружающей среды. Также, когда существо касается тебя или получает успех при атаке оружием ближнего боя, оно получает 1d6 урона огнём.

Огненный Шар **Огонь, Боевое, 3**

Цель: Точка в пространстве в пределах дальней дистанции

Ты бросаешь клубок огня. Когда он достигает назначения или если до того сталкивается с плотным существом или объектом, он взрывается. Пламя заполняет сферу радиусом в 5 метров, с центром в цели или в точке в пространстве существа или объекта, нанося 5d6 урона всему в области. Каждое существо в области получает половину урона, пройдя проверку Ловкости.

Испепеление **Огонь, Боевое, 3**

Цель: Одно существо или объект в пределах средней дистанции

Цель тлеет и собирается вспыхнуть. Соверши атаку Волей против её Ловкости. При успехе цель получает 4d6 урона и загорается.

Атака 20+: Цель получает 2d6 урона дополнительно.

Огненная Стена **Огонь, Боевое, 4**

Область: Изменяемая линия, 10 метров длиной, 5 метров высотой и 1 метр шириной, исходящая из точки в пределах дальней дистанции

Длительность: 1 минута

На время действия заклинания область заполняет пламя, частично застилая всё в ней и за ней. Существа и объекты, находившиеся в области при сотворении заклинания или входящие в неё, получают 3d6 урона. В конце каждого раунда во время действия заклинания, каждое существо и горючий объект в области получают 3d6 урона, и каждый в пределах ближней дистанции от края области получает 1d6 урона, если не пройдет проверку Силы.

Подчинение Огненного Гения **Огонь, Бытовое, 5**

Цель: Куб огня, 2 метра стороной, исходящий из точки в пределах дальней дистанции

Длительность: 1 минута

В конце раунда, в котором ты сотворяешь заклинание, целевой куб становится **огненным гением** Размера 2. Ты не можешь произвольно прервать это заклинание. Когда гений является, соверши атаку Волей против его Воли. При успехе гений *принужден* на все время действия, но при провале становится враждебен.

Очарование

Магия Очарования искажает эмоции других существ, чтобы сделать их послушными слугами.

Некоторые открывают традицию у фей, использующих её для обмана смертных. Такие существа могут обучать традиции людей, с которыми они дружат, или в обмен на услугу. Определённые реликвии, особенно венцы и медальоны, могут открыть традицию. Немногие открывают её посредством врождённых психических способностей.

Околдовывание **Очарование, Боевое, 0**

Цель: Одно видящее тебя существо в пределах дальней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Интеллекта цели. При успехе цель перемещается вплоть до своей Скорости.

Атака 20+: Ты восстанавливаешь применение этого заклинания.

Впечатление **Очарование, Бытовое, 0**

Длительность: 1 минута

Во время действия заклинания существа, которых обычно привлекают твои сородичи, совершают атаки против тебя с 1 помехой.

Обаяние **Очарование, Боевое, 1**

Цель: Одно видящее тебя существо в пределах ближней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Воли цели. Если ты или члены твоей группы атаковали цель со времени последнего отдыха, ты совершаешь атаку с 1 помехой. При успехе цель *очарована* на 1 час или пока не получит урон.

Атака 20+: Цель *очарована* на 1d6 часов или пока не получит урон, вместо вышеописанного.

Приказ **Очарование, Боевое, 1**

Цель: Одно слышащее тебя существо в пределах ближней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Воли цели. Если цель *очарована*, ты совершаешь атаку с 1 преимуществом. При успехе цель *принуждена* на 1 раунд.

Атака 20+: Ты восстанавливаешь применение этого заклинания.

Вопрос **Очарование, Боевое, 1**

Цель: Одно видящее, слышащее и понимающее тебя существо в пределах ближней дистанции

Ты задаешь цели вопрос и совершаешь атаку Интеллектом против её Воли. При успехе цель должна отвечать правдиво и наиболее полно.

Атака 20+: Цель *испугана* на 1 раунд.

Принуждение **Очарование, Боевое, 2**

Цель: Одно видящее тебя существо в пределах средней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Воли цели. Если ты или члены твоей группы атаковали цель со времени последнего отдыха, ты совершаешь атаку с 1 помехой. При успехе цель *принуждена* на 1 минуту или пока не получит урон.

Атака 20+: Цель *принуждена* на 1 час или пока не получит урон, вместо вышеописанного.

Узы Разума **Очарование, Боевое, 2**

Цель: Одно видящее и слышащее тебя существо в пределах средней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Воли цели. Если ты или члены твоей группы атаковали цель со времени последнего отдыха, ты совершаешь атаку с 1 помехой. При успехе цель *ошеломлена* на 1 минуту или пока не получит урон. Пока цель *ошеломлена* подобным образом, ты совершаешь атаки с 1 преимуществом при социальном взаимодействии с ней.

Атака 20+: Пока цель *ошеломлена* подобным образом, она также становится *оцепеневшей*.

Трепет **Очарование, Боевое, 3**

Цель: Одно существо в пределах средней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Воли цели. При успехе цель *обездвижена* на 1 минуту; пока цель *обездвижена* подобным образом, она также *испугана*. Один раз за раунд, когда цель получает урон, она может пройти проверку Воли, удаляя *неподвижность* при успехе.

Атака 20+: Цель также падает *навзничь* и не может подняться, пока *обездвижена* подобным образом.

Внушение **Очарование, Боевое, 3**

Цель: Одно видящее и слышащее тебя существо в пределах ближней дистанции

Длительность: Сосредоточение, до 1 минуты; см. описание

Соверши атаку Интеллектом против Воли цели. При успехе цель получает оцепенение на всё время действия заклинания или пока не получит урон.

Если ты сосредотачиваешься на протяжении всей минуты, опиши последовательность действий, явно не приводящую к смерти и укладывающуюся во фразу-две. Затем опиши условие выполнения этих действий, вроде посещения определенного места или определенного слова или фразы. Если внушенные действия могут быть опасны для самой цели, её любимых или имущества, цель может пройти проверку Воли и при успехе не исполняет внушённое. Иначе, она должна исполнить предписанные действия при выполнении условия в любой момент в течение следующих 8 часов. Как только цель выполняет внушение, эффект прекращается.

Завлекание **Очарование, Боевое, 4**

Цель: Любое количество существ в пределах ближней дистанции

Каждая цель должна пройти проверку Воли с 1 помехой. При провале она *очарована*, пока ты не атакуешь её или не завершишь отдых. Пока существо *очаровано* подобным образом, оно также становится *ослаблено*, если находиться за пределами ближней дистанции от тебя.

Порабощение **Очарование, Боевое, 5**

Цель: Одно существо в пределах средней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Воли цели. Если ты или члены твоей группы атаковали цель со времени последнего отдыха, ты совершаешь атаку с 1 помехой. При успехе цель *очарована*. Цель не стареет, пока *очарована* подобным образом. Когда она получает урон, цель может пройти проверку Воли, удаляя немощь при успехе.

Пока ты в пределах дальней дистанции от цели, *очарованной* подобным образом, ты можешь использовать действие, чтобы совершить атаку Интеллектом против Воли цели. При успехе цель *принуждена* на 1 минуту.

Атака 20+: Если результат изначальной атаки был 20 и выше, и превзошёл целевое число на 5, ты совершаешь атаки против Воли для *принуждения очарованной* цели с 2 преимуществами.

Первобытная традиция

Заклинания Первобытной традиции создают связь с животными и пробуждают в заклинателях звериные черты.

Большинство из тех, кто открыл для себя Первобытную магию, служат и общаются с богами Старой Веры. Другие могли прийти к её могуществу через чтение рун, начертанных на старых монолитах, изучение наскальных рисунков, оставленных зверолюдами, или одержимость одним из природных духов, населяющих самые дикие места.

Чем больше ты изучаешь Первобытную магию, тем более животным становится твой внешний вид. Волосы на теле часто растут более густо, а цвет глаз меняется на янтарный, серебристый или ярко-золотой.

Внутренний Зверь **Первобытная, Бытовое, 0**

Длительность: 1 минута

Твои глаза светятся, тело покрывается мехом, ногти превращаются в когти, а зубы в клыки. На время действия заклинания ты получаешь темнозрение и бонус +2 к Скорости, а твои атаки невооруженным ударом и природным оружием наносят 1d6 урона дополнительно.

Сокрытие от Животных **Первобытная, Бытовое, 0**

Длительность: 1 минута; см. описание

Ты скрываешься от всех животных на время действия заклинания. Эффект немедленно прекращается, если ты атакуешь.

Звериная Речь **Первобытная, Бытовое, 1**

Длительность: 1 минута

Во время действия заклинания ты можешь общаться с любым слышащим тебя животным.

Друг Зверей **Первобытная, Боевое, 1**

Цель: Одно видимое тебе животное в пределах ближней дистанции

Длительность: До завершения отдыха; см. описание

Соверши атаку Волей против Воли цели. Ты совершаешь атаку с 1 преимуществом, если ты находишься под действием заклинания *Звериной Речи*. Если Здоровье цели выше твоего, заклинание проваливается и применение расходуется впустую.

При успехе цель *очарована*, пока ты не завершишь отдых. Оно сопровождает тебя в приключениях и помогает, чем может, хотя и остается под управлением мастера.

У тебя может быть количество *очарованных* подобным образом животных, равное твоей Мощи. Если применение заклинания заставит превысить этот лимит, *очарование* автоматически снимается с *очарованного* наиболее долгий срок существа.

Атака 20+: Цель становится *очарованной* постоянно.

Призыв Малого Животного **Первобытная, Бытовое, 1**

Область: Куб пространства, 1 метр стороной, исходящий из точки в пределах средней дистанции, покоящийся на твердой поверхности

Длительность: 1 час

В области появляется *принуждённое* **малое** или **крошечное животное**. Крошечное животное может получить одну из следующих черт: скалолаз, летун, пловец или ядовитый.

Вид животного соответствует биому, в котором ты сотворяешь заклинание. Когда эффект прекращается или животное становится *беспомощным*, оно возвращается туда, откуда пришло.

Призыв Среднего Животного **Первобытная, Бытовое, 2**

Область: Куб пространства, 1 метр стороной, исходящий из точки в пределах средней дистанции, покоящийся на твердой поверхности

Длительность: 1 час

Заклинание работает, как *Призыв Малого Животного*, за исключением того, что в области появляется *принуждённое* **среднее**, **малое** или **крошечное животное**. Малое или крошечное животное может получить одну из следующих черт: скалолаз, летун, пловец или ядовитый.

Лютый Зверь **Первобытная, Бытовое, 2**

Цель: Ты или одно животное в пределах ближней дистанции

Длительность: 1 минута

Цель становится диким зверем. На время действия заклинания Размер цели увеличивается до 1, или увеличивается на 1, если Размер равен 1 и больше, а её атаки невооруженным ударом и природным оружием наносят 1d6 урона дополнительно.

Призыв Крупного Животного **Первобытная, Бытовое, 3**

Область: Куб пространства, 2 метра стороной, исходящий из точки в пределах средней дистанции, покоящийся на твердой поверхности

Длительность: 1 час

Заклинание работает, как *Призыв Малого Животного*, за исключением того, что в области появляется *принуждённое* большое, среднее или малое животное. Среднее или малое животное может получить одну из следующих черт: скалолаз, летун, пловец или ядовитый.

Наскок **Первобытная, Боевое, 3**

Требования: Ты должен быть под воздействием заклинания *Внутреннего Зверя*.

Ты перемещаешься вплоть до удвоенной Скорости. В любой момент этого перемещения, ты можешь совершить атаку невооруженным ударом или природным оружием против цели в пределах досягаемости, используя Волю вместо обычно используемого атрибута. При успехе цель получает урон от атаки плюс 4d6 урона дополнительно и падает *навзничь*.

Зов Природы **Первобытная, Бытовое, 4**

Цель: До пяти существ в пределах ближней дистанции

Длительность: 1 минута

Цели приобретают звериные черты. На время действия заклинания каждая цель получает бонус +10 к Здоровью и бонус +2 к Скорости, и наносит 1d6 урона дополнительно атаками невооруженным ударом и природным оружием.

Призыв Огромного Животного **Первобытная, Бытовое, 5**

Область: Куб пространства, 3 метра стороной, исходящий из точки в пределах средней дистанции, покоящийся на твердой поверхности

Длительность: 1 час

Заклинание работает, как Призыв Малого Животного, за исключением того, что в области появляется *принуждённое* огромное, большое или среднее животное. Большое или среднее животное может получить одну из следующих черт: скалолаз, летун, пловец или ядовитый.

Песнь

Заклинания Песни вплетают магию в музыку, чтобы воздействовать на умы тех, кто её слышит. Для сотворения заклинаний традиции необходимо петь или играть музыку.

Перенаправление Голоса **Песнь, Бытовое, 0**

Длительность: 1 минута

На время действия заклинания всё, что ты скажешь или споёшь, может быть услышано на расстоянии вплоть до 1,5 километров.

Песнь Дружбы **Песнь, Боевое, 0**

Цель: Каждое слышащее тебя существо на твой выбор в пределах ближней дистанции

Длительность: 1 час; см. описание

Ты сосредотачиваешься на протяжении минуты, во время чего поёшь. Когда ты закончишь, каждая цель должна пройти проверку Воли. При провале она *очарована* на 1 час или пока не получит урон.

Песнь Отваги **Песнь, Бытовое, 1**

Цель: Каждое слышащее тебя существо на твой выбор в пределах ближней дистанции

Длительность: 1 минута

На время действия заклинания каждая цель не может быть *испугана*, *очарована* или *принуждена*, пока остается в пределах ближней дистанции от тебя и может тебя слышать. Эффект незамедлительно прекращается, если ты прекращаешь петь или сотворяешь другое заклинание.

Песнь Вдохновения **Песнь, Бытовое, 1**

Длительность: 1 минута

При сотворении заклинания и в каждый свой ход во время действия заклинания, выбирай одно слышащее тебя существо в пределах ближней дистанции. Цель совершает следующую атаку или проверку с 2 преимуществами. Эффект незамедлительно прекращается, если ты прекращаешь петь или сотворяешь другое заклинание.

Песнь Доблести **Песнь, Бытовое, 1**

Длительность: 1 минута

При сотворении заклинания и в каждый свой ход во время действия заклинания, выбирай одно слышащее тебя существо в пределах ближней дистанции. Цель наносит 1d6 урона дополнительно при атаке оружием на 1 раунд. Эффект незамедлительно прекращается, если ты прекращаешь петь или сотворяешь другое заклинание.

Песнь Покорения **Песнь, Боевое, 2**

Длительность: Сосредоточение, до 1 минуты

При сотворении заклинания и при сосредоточении на нём, выбирай одно слышащее тебя существо в пределах ближней дистанции. Цель должна пройти проверку Воли или стать очарованной на время действия заклинания. Пока цель *очарована* подобным образом, она может предпринимать только медленные ходы и должна двигаться к тебе в свой ход, если дальше 10 метров от тебя.

Эффект незамедлительно прекращается, если ты прекращаешь петь или сотворяешь другое заклинание.

Песнь Исцеления **Песнь, Бытовое, 2**

Цель: Каждое слышащее тебя существо на твой выбор в пределах ближней дистанции

Ты сосредотачиваешься на протяжении минуты, во время чего поёшь. Когда ты заканчиваешь, каждая цель, находившаяся в пределах ближней дистанции от тебя на протяжении всего исполнения, исцеляет урон, равный своему Исцелению.

Песнь Оскорбления **Песнь, Боевое, 3**

Длительность: Сосредоточение, до 1 минуты

При сотворении заклинания и при сосредоточении на нём, выбирай одно слышащее тебя существо в пределах ближней дистанции. Цель должна пройти проверку Воли. Она становится невосприимчива к этому применению заклинания при успехе, или *ослаблена* на всё время действия заклинания при провале. Будучи *ослабленным* таким образом, существо также *замедлено*.

Песнь Ужаса **Песнь, Боевое, 3**

Длительность: Сосредоточение, до 1 минуты

При сотворении заклинания и при сосредоточении на нём, выбирай одно слышащее тебя существо в пределах ближней дистанции. Цель должна пройти проверку Воли. Она становится невосприимчива к этому применению заклинания при успехе, или *испугана* на всё время действия заклинания при провале. Будучи *испуганным* таким образом, существо должно использовать действие в каждом ходу, чтобы убегать от тебя самым безопасным из доступных путей. Если существо не может слышать тебя в конце раунда, оно удаляет эту немощь.

Песнь Дремоты **Песнь, Боевое, 4**

Длительность: Сосредоточение, до 1 минуты

При сотворении заклинания и при сосредоточении на нём, выбирай одно слышащее тебя существо в пределах ближней дистанции. Цель должна пройти проверку Воли. Она становится невосприимчива к этому применению заклинания при успехе, или *замедлена* на всё время действия заклинания при провале. Будучи *замедленным* таким образом, существо также получает *усталость*. Если существо не может слышать тебя в конце раунда, оно удаляет эти немощи. Если цель уже *замедлена*, она *засыпает* на 1 час.

Песнь Героев **Песнь, Бытовое, 5**

Цель: До трёх слышащих тебя существ в пределах ближней дистанции

Длительность: 1 минута

На время действия заклинания или пока не перестанет слышать тебя, каждая цель получает бонус +20 к Здоровью и бонус +2 к Скорости, и совершает атаки и проверки с 2 преимуществами. Эффект незамедлительно прекращается, если ты прекращаешь петь или сотворяешь другое заклинание.

Предвидение

Магия Предвидения раскрывает возможное будущее и далёкое прошлое. Те, кто открывают для себя эту традицию, часто рождаются с талантом видеть прошлые и будущие события или осознают это благодаря скрытой психической способности. В очень редких случаях магия Предвидения является результатом сверхъестественного дара.

Подслушивание **Предвидение, Бытовое, 0**

Длительность: Сосредоточение, до 1 минуты

Выбери видимую тебе точку в пространстве в пределах дальней дистанции. На время действия заклинания ты слышишь, что там происходит, словно находишься там.

Прозрение **Предвидение, Бытовое, 0**

Спровоцированное: Ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы сотворить это заклинание, когда совершаешь атаку или проверку. Ты бросаешь d20 дважды и выбираешь больший результат.

Прогноз **Предвидение, Бытовое, 1**

Требования: Ты должен использовать гадательные инструменты: карты, кости, заварку или палочки с зарубками.

Длительность: Сосредоточение, до 1 минуты

Сосредотачиваясь, ты используешь гадательные инструменты, чтобы получить знание о будущем. В конце этого времени задай мастеру один вопрос, на который можно ответить «да» или «нет». Мастер обязан отвечать правдиво.

Предсказание **Предвидение, Бытовое, 1**

Цель: Одно видимое тебе существо в пределах ближней дистанции

Длительность: Сосредоточение, до 1 минуты

Во время действия заклинания, когда цель совершает атаку или проверку и может тебя слышать, она совершает бросок с 3 преимуществами.

Психометрия **Предвидение, Бытовое, 1**

Цель: Один объект в пределах досягаемости

Ты касаешься цели и узнаешь 1d6 фактов о ней, вроде личности предыдущего владельца; проклят, одержим, зачарован объект или нет; как предыдущий владелец приобрел или потерял предмет; где он был сделан.

Чтение **Предвидение, Бытовое, 2**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости

Длительность: Сосредоточение, до 1 минуты

Сосредотачиваясь, ты читаешь по ладони цели. В конце этого времени, ты получаешь подсказки о будущем цели. Цель получает шесть догадок, остающиеся на 1 час или пока не будут потрачены. Когда она совершает атаку или проверку, она может потратить одну догадку, чтобы совершить бросок с 2 преимуществами.

Истинный Слух **Предвидение, Бытовое, 2**

Длительность: 1 час

Во время действия заклинания ты понимаешь устную речь на всех языках и можешь определять ложь на слух.

Прозрение Будущего **Предвидение, Бытовое, 3**

Длительность: 1 минута

Во время действия заклинания твои перемещения не провоцируют свободных атак, атаки против тебя совершаются с 2 помехами, а ты проходишь проверки Ловкости при сопротивлении атакам и прочим вредоносным эффектам с 2 преимуществами.

Нахождение **Предвидение, Бытовое, 3**

Длительность: 1 час; см. описание

Ты сосредотачиваешься в течение 1 минуты, во время которой ты представляешь существо или объект. Ты можешь представлять конкретную вещь, к примеру, кубок, из которого в последний раз пил монарх, или обобщенную категорию, к примеру, ловушку. Когда ты закончишь, на время действия заклинания ты знаешь местоположение выбранного объекта, находясь в пределах средней дистанции от него. Во время действия заклинания он не может быть от тебя скрыт. Ты также узнаёшь, как добраться до выбранного существа или объекта. Если под описание подходит множество объектов, ты узнаешь местоположение каждого.

Видение **Предвидение, Бытовое, 4**

Длительность: 1 час; см. описание

Во время действия заклинания ты получаешь следующие достоинства:

- Ты видишь в областях теней и темноты, как на свету.
- Ты можешь видеть сквозь укрытия, маскировку и замечаешь невидимок.
- Ты видишь ауры вокруг объектов, затронутых магическими эффектами, и автоматически распознаешь иллюзии, созданные заклинаниями соответствующей традиции.
- Ты видишь истинный облик существ под воздействием заклинаний Метаморфизма.
- Ты можешь использовать действие, чтобы смотреть сквозь непрозрачные материалы, пока сосредотачиваешься. Ты можешь видеть сквозь 1 метр дерева, 30 см камня или 2,5 см металла.

Ясновидение **Предвидение, Бытовое, 5**

Цель: Один хрустальный шар в пределах досягаемости

Длительность: Сосредоточение, до 1 часа; см. описание

Ты касаешься цели и сосредотачиваешься в течение 1 минуты, во время которой ты представляешь место, виденное тобой хоть раз, вмещающееся в куб стороной 10 метров и находящееся в пределах 1,5 километров от тебя. В конце этого времени хрустальный шар наполняется туманом, затем проясняется и показывает представленное место. Шар показывает это место каждому, кто может видеть, всё время действия заклинания.

Преображение

Магия Преображения изменяет основополагающие возможности существ и наделяет их новыми свойствами, способностями или чертами. Опытные заклинатели обычно изучают эту традицию; и ведьмы, и волшебники ценят преимущества, которые её заклинания предоставляют им и их союзникам.

Поскольку магия Преображения усиливает и изменяет, считается, что она задействует более хаотические аспекты магической энергии. Некоторые, изучающие эту традицию, открывают её после воздействия чистой, неконтролируемой магии, что ещё раз подтверждает эту теорию.

Изучение такой магии часто приводит к физическим изменениям. Сначала они незаметны: исчезает шрам или прыщик, смягчаются черты лица. Всестороннее изучение ведёт к более глубоким изменениям; ты можешь потерять все пигменты своего тела или приобрести нечёткие черты лица. Ходят слухи, что у самых могущественных мастеров магии Преображения вообще нет лиц.

Постижение **Преображение, Бытовое, 0**
Цель: Одно существо в пределах досягаемости
Длительность: Сосредоточение, до 1 минуты

Ты касаешься цели. Если она знает хотя бы один язык, ты можешь общаться с целью всё время действия, пока поддерживаешь с ней физический контакт, невзирая на то, знаешь ли ты тот язык или нет.

Искажение Внешности **Преображение, Бытовое, 0**
Цель: Одно существо в пределах досягаемости
Длительность: 1 минута

Ты касаешься цели, размывая её внешность. Во время действия заклинания, когда цель пытается скрыться, она совершает проверки Ловкости с 1 преимуществом, а видящие цель существа, совершая атаки против её Защиты или ловкости, делают броски с 1 помехой.

Усиление Ощущений **Преображение, Бытовое, 1**
Цель: Одно существо в пределах досягаемости
Длительность: 1 час

Ты касаешься цели. Во время действия заклинания она получает бонус +5 к Восприятию и может видеть в областях, застланных тьмой и тенями, как на свету; однако, она проходит проверки при сопротивлении о*слеплению* и *оглушению* с 1 помехой.

Паучьи Лапы **Преображение, Бытовое, 1**
Цель: Одно существо в пределах досягаемости
Длительность: 1 час

Ты касаешься цели. Во время действия заклинания она может перемещаться по стенам, потолкам и выступам с полной Скоростью, не проходя проверок на лазание.

Приспособление к Воде **Преображение, Бытовое, 1**
Цель: Одно существо в пределах досягаемости
Длительность: 1 час

Ты касаешься цели. Во время действия заклинания она может дышать водой так же легко, как и воздухом, перемещаться с полной Скоростью, плавая, не проходя проверок на плавание.

Укрепление Атрибута **Преображение, Бытовое, 2**
Цель: Одно существо в пределах досягаемости
Длительность: 1 минута

Ты касаешься цели. Выбери Силу, Ловкость, Интеллект или Волю. Во время действия заклинания, когда цель совершает атаку или проверку с использованием выбранного атрибута, она делает бросок с 1 преимуществом.

Укрепление Защиты **Преображение, Бытовое, 2**
Цель: Одно существо в пределах досягаемости
Длительность: 1 минута

Ты касаешься цели. Во время действия заклинания цель получает бонус +5 к Здоровью, а атаки против неё совершаются с 1 помехой.

Изменение Размера **Преображение, Бытовое, 3**
Цель: Одно существо в пределах досягаемости
Длительность: 1 минута

Ты касаешься цели, которая вырастает или уменьшается и пребывает в своём новом Размере всё время действия заклинания. Все, что цель держит или несёт на себе также растет или уменьшается, подгоняясь под новый размер, хотя, если такой объект покидает цель, он немедленно возвращается в обычное состояние.

Если цель растёт, её Размер удваивается и она получает бонус +10 к Здоровью. Атаки оружием наносят 1d6 урона дополнительно, если новый Размер равен 3 и меньше, или 2d6 урона дополнительно, если новый Размер равен 4 и больше. Если пространство, занимаемое целью, недостаточно велико для нового Размера, цель получает 5d6 урона и эффект мгновенно прекращается.

Если цель уменьшается, её Размер уполовинивается. Она наносит половину урона оружием, совершает атаки и проверки Силы с 1 помехой и совершает атаки и проверки Ловкости с 1 преимуществом.

Регенерация **Преображение, Бытовое, 3**
Цель: Одно живое существо в пределах досягаемости
Длительность: 1 минута

Ты касаешься цели. Во время действия заклинания цель исцеляет урон, равный половине Исцеления, в конце каждого раунда.

Подвижность **Преображение, Бытовое, 4**
Цель: Одно существо в пределах досягаемости
Длительность: 1 час

Ты касаешься цели. Во время действия заклинания она может перемещаться с полной Скоростью по пересечённой местности, перемещаться сквозь пространства, занятые другими существами, несмотря на их Размер и без помех проходить в отверстия, по крайней мере, 2,5 см шириной. Также, во время действия заклинания цель не может упасть *навзничь* и невосприимчива к *замедлению*, *захвату* и *обездвиживанию*.

Пробуждение Потенциала **Преображение, Бытовое, 5**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости

Длительность: 1 час

Ты касаешься цели. Выбери Силу, Ловкость, Интеллект или Волю, и брось 1d6. Цель получает бонус к выбранному атрибуту, равный результату броска, вплоть до максимума в 20, на всё время действия заклинания. Это увеличение также влияет на связанные с атрибутом характеристики.

Природа

Магия Природы — древняя традиция, способствующая росту и уходу за землёй. Заклинания природы позволяют заклинателям управлять растениями и использовать их силу для защиты. Неправильное использование магии может привести к тому, что мир лишится её силы.

Приверженцы Старой Веры — самые типичные пользователи магии Природы. Они рассматривают заклинания традиции, как выражение своей религии и включают их в свои обряды.

Непереносимость брони

Тем, кто связан с традицией Природы, необходимо сохранять близость к природе. Таким заклинателям противопоказана тяжёлая броня. Ты не можешь сотворять заклинания природы, нося тяжёлую броню.

Волшебные Жёлуди **Природа, Боевое, 0**

Цель: До пяти желудей, орехов или семян в пределах досягаемости

Длительность: 1 час; см. описание

Ты касаешься целей, наделяя каждую магией на время действия заклинания или пока существо не атакует ей. Существо атакует жёлудем, кидая его в существо или объект в пределах ближней дистанции, совершая атаку Ловкостью против Ловкости цели. При успехе цель этой атаки получает 1d3 урона и замедлена на 1 раунд. Если этот урон приводит цель к *беспомощности*, она укореняется в земле и навсегда становится растением.

Атака 20+: Цель получает 1d6 урона дополнительно.

Дубовая Кора **Природа, Бытовое, 0**

Длительность: 1 час

Во время действия заклинания ты получаешь бонус +2 к Защите и, пытаясь спрятаться в лесу, проходишь проверки Ловкости с 1 преимуществом.

Исцеляющие Ягоды **Природа, Бытовое, 1**

Цель: До трех свежих ягод в пределах досягаемости

Длительность: 8 часов; см. описание

Ты касаешься целей, наделяя каждую магией на время действия заклинания или пока она не будет употреблена. Живое существо может использовать действие, чтобы употребить такую ягоду, исцеляя урон, равный половине своего Исцеления.

Разрастание **Природа, Бытовое, 1**

Область: Круг на поверхности, радиусом в 10 метров, с центром в пределах средней дистанции

Длительность: 1 час

Вьюнки и сорняки заполняют область, становящуюся пересечённой местностью на время действия заклинания. Когда эффект прекращается, эта растительность вянет и умирает.

Дубинка **Природа, Бытовое, 1**

Цель: Одна дубинка или посох у тебя в руках

Длительность: 1 час; см. описание

Ты наделяешь цель магией на время действия заклинания или пока не бросишь её. Пока ты держишь цель, ты получаешь бонус +2 к Скорости, а твои атаки ей наносят 1d6 урона дополнительно.

Опутывающие Лозы **Природа, Боевое, 2**

Цель: До пяти существ в пределах средней дистанции

Под целями вырастают лозы. Каждая цель должна пройти проверку Ловкости или стать *обездвиженной* на 1 минуту. Она может использовать действие, чтобы удалить немощь, срывая лозы.

Жгучие Шишки **Природа, Боевое, 2**

Цель: До пяти шишек, орехов или семян в пределах досягаемости

Длительность: 8 часов; см. описание

Ты касаешься целей, наделяя каждую магией на время действия заклинания или пока существо не атакует ей. Заряженный предмет освещает всё вокруг в радиусе 5 метров. Существо может атаковать целью, кидая её в существо или объект в пределах средней дистанции, совершая атаку Ловкостью против Ловкости цели. При успехе цель этой атаки получает 1d6 урона, а всё в пределах 1 метра от неё получает 1d3 урона разлетающимися искрами.

Атака 20+: Цель получает 1d6 урона дополнительно.

Ежевичник **Природа, Бытовое, 3**

Область: Круг на поверхности, радиусом в 10 метров, с центром в пределах средней дистанции

Длительность: 1 минута

Ежевичник с бритвенно-острыми шипами заполняет область, становящуюся пересечённой местностью на время действия заклинания. Когда эффект прекращается, ежевика вянет и умирает. Любое существо, входящее в область или перемещающееся в ней, должно пройти проверку Ловкости с 1 помехой, получая 1d6 урона при провале.

Прогулка по Лесу **Природа, Бытовое, 3**

Длительность: 1 минута

Ты, вместе со всем, что держишь и несёшь на себе, становишься ярко-зеленым на всё время действия заклинания. Во время действия заклинания ты можешь войти в пространство, занятое растением твоего Размера и больше, и немедленно выйти в свободное пространство из другого растения твоего Размера и больше, в пределах средней дистанции от того, в которое ты вошёл.

Гнев Природы **Природа, Боевое, 4**

Цель: До пяти существ в пределах средней дистанции

Хлещущие лозы наносят 3d6 урона каждой цели. Каждая цель должна пройти проверку Ловкости. При провале цель перемещается на 6 метров в направлении на твой выбор и *обездвижена* на 1 минуту. Цель может использовать действие, чтобы пройти проверку Силы с 1 помехой, удаляя немощь при успехе.

Обличье Стража Дубравы **Природа, Бытовое, 5**

Длительность: 1 минута

Ты превращаешься в могучее живое дерево. Во время действия заклинания ты не можешь сотворять заклинания, но получаешь все следующие достоинства:

- Ты получаешь бонус +3 к Защите и бонус +15 к Здоровью, а твой Размер удваивается.
- Ты совершаешь атаки и проверки Силы с 1 преимуществом.
- Твои ветви считаются оружием ближнего боя, наносящим 3d6 урона.
- Ты можешь использовать спровоцированное действие в свой ход, чтобы потратить применение заклинания Природы. Поступив так, ты продляешь действие заклинания на количество минут, равное рангу заклинания.

Проклятия

Магия Проклятий, которой часто учат карги и падшие ведьмы, сеет несчастья и горе, лишая жертву жизненных сил, храбрости и даже формы.

Снятие проклятий

Всё, что способно прекратить действие заклинания, может снять проклятие, созданное этой традицией. Ты можешь использовать действие, чтобы снять проклятие, если видишь цель в пределах средней дистанции.

Ритуальные Куклы

Ты можешь создать ритуальную куклу, связанную с одним существом. Чтобы сделать куклу, ты должен потратить специальные ингредиенты стоимостью 1 сш и частицу тела существа, например, кусочек ногтя, волос или каплю крови. На изготовление куклы уходит 1 час. Пока ты держишь куклу, ты совершаешь атаки заклинаниями Проклятия против этого существа с 1 преимуществом, а оно проходит проверки при противостоянии твоим заклинаниям Проклятия с 1 помехой.

Порча **Проклятия, Боевое, 0**

Цель: Одно видящее тебя существо в пределах ближней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Воли цели. При успехе цель проклята на 1 минуту или пока не получит урон. Цель *ослаблена*, пока проклята, а ты совершаешь атаки против неё с 1 преимуществом.

Атака 20+: Цель также *ошеломлена* на 1 раунд.

Сыпь **Проклятия, Боевое, 0**

Цель: Одно живое существо в пределах ближней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Силы цели. При успехе тело цели покрывается зелёными гноящимися волдырями. Цель получает 1d3 урона от болезни и *испугана* на 1 раунд.

Атака 20+: Цель *испугана* на 1 минуту.

Пугалка **Проклятия, Боевое, 1**

Цель: Одно видящее тебя существо в пределах ближней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Воли цели. При успехе цель *испугана* на 1 минуту. Будучи *испуганной* подобным образом, цель может использовать действие, чтобы пройти проверку Воли, удаляя немощь при успехе.

Атака 20+: Будучи *испуганной* подобным образом, цель также *ослаблена*.

Стреноживание **Проклятия, Боевое, 1**

Цель: Одно существо в пределах ближней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Силы цели. При успехе цель *замедлена* на 1 минуту.

Атака 20+: Цель также падает *навзничь* и не может встать, пока *замедлена* подобным образом.

Боль **Проклятия, Боевое, 1**

Цель: Одно существо в пределах ближней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Силы цели. При успехе, на 1 минуту, когда цель получает урон, она получает 1d6 урона дополнительно.

Атака 20+: В дополнение, на 1 минуту, когда цель получает урон, она *ошеломлена* на 1 раунд.

Уязвимость **Проклятия, Боевое, 2**

Цель: Одно существо в пределах средней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Силы цели. При успехе цель проклята на 1 минуту. Пока цель проклята, атаки против неё совершаются с 1 преимуществом, а она проходит проверки при сопротивлении атакам с 1 помехой.

Атака 20+: Проклятье длится до твоей смерти или пока ты не снимешь его.

Слабость **Проклятия, Боевое, 2**

Цель: Одно существо в пределах средней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Силы цели. При успехе цель проклята на 1 минуту. Пока цель проклята, она получает штраф –10 к Здоровью и совершает атаки и проверки Силы и Ловкости с 1 помехой.

Атака 20+: Проклятье длится до твоей смерти или пока ты не снимешь его.

Ужас **Проклятия, Боевое, 3**

Область: Конус, 10 метров длиной, исходящий из точки в пределах досягаемости

Волна ужаса захлёстывает область. Каждое существо в ней должно пройти проверку Воли, становясь *испуганным* на 1 минуту при провале. Будучи *испуганным* подобным образом, существо должно предпринимать быстрые ходы каждый раунд, используя действие, чтобы убегать от тебя самым безопасным из доступных путей. В конце каждого раунда, если от тебя к существу нет свободного пути и оно не видит тебя, оно может пройти проверку Воли, удаляя немощь при успехе.

Хряк **Проклятия, Боевое, 3**

Цель: До трех живых существ в пределах средней дистанции

Длительность: 1 минута; см. описание

Каждая цель должна пройти проверку Силы. При провале она превращается в свинью (**малое животное**) на всё время действия заклинания, вместе со всем, что держит и несет на себе. Пока цель превращена, она *испугана* и должна предпринимать быстрые ходы каждый раунд, используя действие, чтобы убегать от тебя самым безопасным из доступных путей. Эффект незамедлительно прекращается, когда цель получает урон.

Жаба **Проклятия, Боевое, 4**

Цель: Одно видимое тебе живое существо в пределах средней дистанции

Длительность: Сосредоточение, до 1 минуты; см. описание

Соверши атаку Интеллектом против Силы цели, с 3 преимуществами, если её Здоровье 40 и ниже. При успехе цель превращается в безвредную жабу (**крошечное животное**) и остаётся таковой, пока ты сосредотачиваешься, до 1 минуты.

Если твоё сосредоточение не прерывалось всё время действия заклинания, то проклятье длится до твоей смерти или пока ты не используешь действие, чтобы его снять. Проклятье также снимается девственницей, добровольно поцеловавшей цель.

Атака 20+: Проклятье автоматически длится до твоей смерти или пока ты не используешь действие, чтобы его снять, когда существо находится в пределах средней дистанции.

Окаменение **Проклятия, Боевое, 5**

Цель: Одно существо с материальным телом в пределах средней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Силы цели, с 3 преимуществами, если её Здоровье 50 и ниже. При успехе цель получает 7d6 + 10 урона и *замедлена* на 1 минуту. Если этот урон приводит цель к *беспомощности*, она мгновенно умирает, обращаясь в каменную статую.

Атака 20+: Цель получает 3d6 урона дополнительно.

Разрушение

Обладатели магии Разрушения направляют её простой силой воли, заставляя существа и предметы взрываться, но при этом нанося вред себе. Цена этого волшебства проявляется многими ранами и травмами, поражающими их тела.

Разрыв **Разрушение, Боевое, 0**

Цель: Один объект Размера ½ и меньше в пределах ближней дистанции

Получи 1 урона. Цель получает урон, равный своему Здоровью.

Разорение **Разрушение, Боевое, 0**

Цель: Одно существо или объект в пределах ближней дистанции

Получи 1 урона. Цель получает 1d6 урона; если это существо, оно должно пройти проверку Силы, получая *усталость* на 1 минуту при провале.

Растворение **Разрушение, Боевое, 1**

Цель: Одно существо с материальным телом в пределах досягаемости

Получи 2 урона. Соверши атаку Волей против Ловкости цели. При успехе цель получает 1d6 + 1 урона от твоего разъедающего касания и становится *ослаблена* на 1 минуту. Если этот урон приводит цель к *беспомощности*, она мгновенно умирает, растекаясь жижей и оставляя имущество на поверхности в занимаемом пространстве.

Атака 20+: Цель получает 1d6 урона дополнительно.

Расщепление **Разрушение, Боевое, 1**

Цель: Одно видимое тебе существо в пределах ближней дистанции

Получи 2 урона. Соверши атаку Волей против Ловкости цели. При успехе цель получает 3d6 + 1 урона.

Атака 20+: Цель получает 2d6 урона дополнительно.

Раскалывание **Разрушение, Боевое, 1**

Цель: Один видимый тебе объект из стекла, камня или металла в пределах средней дистанции

Получи 2 урона. Цель получает 3d6 урона. Если этот урон уничтожает цель, она взрывается в радиусе 2 метров от точки в своём пространстве, нанося летящими обломками 1d6 урона всему в области. Каждое существо, прошедшее проверку Ловкости, получает половину урона.

Сила Распада **Разрушение, Бытовое, 2**

Длительность: 1 минута

Получи 3 урона. Во время действия заклинания существа, получившие урон от твоих боевых заклинаний, получают 1d6 урона дополнительно.

Спровоцированное: Сотворяя боевое заклинание, наносящее урон, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы сотворить это заклинание, которое будет действовать до конца раунда. Если цель получает урон от твоего заклинания, она получает 2d6 урона дополнительно.

Разъедание **Разрушение, Боевое, 2**

Цель: Одно существо с материальным телом в пределах ближней дистанции

Получи 3 урона. Соверши атаку Волей против Ловкости цели. При успехе цель *ослаблена* на 1 минуту. В конце каждого раунда, будучи *ослабленной* подобным образом, цель получает 1d6 урона.

Атака 20+: Цель получает 1d6 урона дополнительно в конце каждого раунда, будучи *ослабленной* подобным образом.

Подрыв **Разрушение, Боевое, 3**

Цель: Один видимый тебе объект Размера 1 и меньше, не бывший существом, в пределах средней дистанции

Получи 4 урона. Цель получает урон, равный своему Здоровью, а затем взрывается в радиусе 4 метров от точки в своём пространстве, нанося летящими обломками 6d6 урона всему в области. Каждое существо, прошедшее проверку Ловкости, получает половину урона.

Испарение **Разрушение, Боевое, 3**

Цель: Одно существо с материальным телом или объект в пределах досягаемости

Получи 4 урона. Соверши атаку Волей против Ловкости цели. При успехе цель получает 6d6 урона, начиная испаряться. Объект, уничтоженный этим уроном, разлетается в мельчайшую пыль. Существо, приведенное этим уроном к *беспомощности,* мгновенно умирает, становясь багровым облаком, частично застилающим занимаемое пространство на 1 раунд.

Атака 20+: Цель получает 2d6 урона дополнительно.

Уничтожение **Разрушение, Боевое, 4**

Цель: Одно видимое тебе существо или объект Размера 3 и меньше в пределах средней дистанции

Получи 5 урона. Цель получает 30 урона.

Дезинтеграция **Разрушение, Боевое, 5**

Цель: Одно видимое тебе существо с материальным телом или объект в пределах дальней дистанции

Получи 6 урона. Соверши атаку Волей против Ловкости цели. При успехе цель получает 9d6 урона. Если этот урон приводит цель к *беспомощности*, она мгновенно умирает, обращаясь в горстку праха в занимаемом пространстве.

Атака 20+: Цель получает 3d6 урона дополнительно.

Руны

Заклинания Рун создают надписи, производящие магические эффекты. Рунную магию изобрели цверги или тролли. Многие из первых заклинаний Рун видны до сих пор, вырезанные на древних монолитах и на стенах пещер в старых горах. Открытие традиции может быть связано с обнаружением таких надписей.

Руна Поиска **Руны, Бытовое, 0**

Цель: Одно существо или объект в пределах досягаемости

Длительность: 1 час

Ты касаешься цели, нанося на неё символ на всё время действия заклинания. Ты всегда знаешь текущее местоположение отмеченного существа или объекта.

Универсальный Переводчик **Руны, Бытовое, 0**

Длительность: 1 минута

Во время действия заклинания ты можешь прочитать любую видимую тебе надпись.

Клеймо Рока **Руны, Боевое, 1**

Цель: Одно существо в пределах ближней дистанции

Длительность: 1 минута

Соверши атаку Интеллектом против Ловкости цели. При успехе ты связываешь цель с руной на 1 минуту. Один раз за раунд во время действия заклинания, когда цель получает урон, она получает 1d6 урона дополнительно от руны.

Огненный Знак **Руны, Бытовое, 1**

Цель: Точка в пространстве в пределах ближней дистанции

Длительность: 1 минута

На цели появляется горящий знак. При сотворении и далее в конце раунда во время действия заклинания, знак испускает пламя, заполняющее сферу радиусом в 2 метра, с центром в точке в пространстве цели, нанося 1d6 + 2 урона всему в области. Каждое существо в области должно пройти проверку Ловкости с 1 помехой, не получая урона при успехе.

Рунный Щит **Руны, Бытовое, 1**

Цель: Один щит в пределах досягаемости

Длительность: 1 минута

Ты чертишь на цели руну, пребывающую там всё время действия заклинания. Существа совершают атаки оружием против носителя цели с 1 помехой.

Рунная Темница **Руны, Боевое, 2**

Цель: Одно видимое тебе существо в пределах средней дистанции

Длительность: 1 минута

Кольцо пылающих знаков окружает цель, оставаясь на месте на всё время действия заклинания. Если цель покинет это пространство, пересекая руны, она должна пройти проверку Силы с 1 помехой. Она получает 6d6 урона при провале, или половину урона при успехе.

Руна Сокрытия **Руны, Бытовое, 2**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости
Длительность: 1 час

Ты касаешься цели, на которой появляется руна. Во время действия заклинания цель не воспринимается магией и, если в конце раунда находится в застланной области, автоматически скрывается, пока не использует действие или перемещение.

Символьная Ловушка **Руны, Бытовое, 3**

Цель: Круг радиусом в 4 метра, с центром на поверхности в пределах средней дистанции
Длительность: 1 минута

В исходной точке появляется руна, пребывающая там всё время действия заклинания. Когда существо перемещается в область снаружи и в конце раунда во время действия заклинания, от руны с треском бьют молнии, нанося 2d6 урона всему в области. Каждое существо в области должно пройти проверку Ловкости. Оно *обездвижено* на 1 раунд при провале или просто получает половину урона при успехе.

Руна Могущества **Руны, Бытовое, 3**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости
Длительность: 1 минута

На цели, в месте касания, появляется мерцающая руна. Во время действия заклинания цель совершает атаки и проверки Силы с 2 преимуществами, а её атаки оружием ближнего боя наносят 2d6 урона дополнительно.

Рунное Оружие **Руны, Бытовое, 4**

Цель: Одно оружие в пределах досягаемости
Длительность: 1 минута

Ты чертишь мерцающую руну на подходящем оружии. Во время действия заклинания атаки этим оружием наносят 3d6 урона дополнительно.

Руна Мощи **Руны, Бытовое, 5**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости
Длительность: 1 час

На цели, в месте касания, появляется мерцающая руна. Во время действия заклинания цель совершает атаки и проверки с 2 преимуществами, получает бонус +20 к Здоровью и наносит 1d6 урона дополнительно к любой атаке, наносящей урон.

Тайная традиция

Тайная традиция — самая старая форма магии, известная смертным, она представляет собой сумму магических исследований, проводимых волшебниками на протяжении тысячелетий. Заклинания традиции воплощают собой надёжность, будучи переработанными и доведёнными до совершенства мастерами. Волшебники зачастую изучают Тайную традицию в первую очередь.

Волшебная Броня **Тайная, Бытовое, 0**

Требование: Ты не должен носить броню
Длительность: 4 часа

Невидимое силовое поле возникает вокруг тебя, предоставляя бонус +2 к Защите на время действия заклинания. Кроме того, на время действия заклинания обычные осадки не касаются тебя, лёгкий ветер не влияет на тебя, и тебя не утомляют холод и жара, хотя ты по-прежнему получаешь урон от холода и огня.

Волшебная Стрела **Тайная, Боевое, 0**

Цель: Одно существо или объект в пределах дальней дистанции

С кончика твоего пальца срывается волшебная стрела. Она попадает автоматически, если путь от тебя к цели свободен. Цель получает 1d3 + 1 урона.

Волшебный Щит **Тайная, Бытовое, 1**

Длительность: 1 минута

Во время действия заклинания тебя защищает энергетический барьер, давая 1 помеху к атакам против твоей Защиты или Ловкости.
Спровоцированное: Когда существо совершает атаку против твоей Защиты или Ловкости, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы сотворить это заклинание. Атаковавшее существо совершает атаку с 3 помехами, затем эффект прекращается.

Волшебный Взор **Тайная, Бытовое, 1**

Длительность: 1 минута

Во время действия заклинания ты видишь ауры вокруг существ, объектов и областей, затронутых магией. На усмотрение мастера, ты можешь также опознать традицию, к которой относится магия.

Точные Стрелы **Тайная, Боевое, 1**

Цель: До трёх существ или объектов в пределах дальней дистанции

Семь волшебных стрел срываются с кончика твоего пальца, распределяясь между целями на твой выбор. Каждая стрела попадает автоматически, если путь от тебя к цели свободен. Цель получает 1 урона за каждую попавшую в неё стрелу.

Содействие Магии **Тайная, Бытовое, 2**

Длительность: 1 минута

Во время действия заклинания, сотворяя боевое заклинание, ты совершаешь атаку с 1 преимуществом, а проверки при сопротивлении этим заклинаниям проходятся с 1 помехой.

Разрывные Стрелы **Тайная, Боевое, 2**

Цель: До трёх существ или объектов в пределах дальней дистанции

Три волшебные стрелы срываются с кончика твоего пальца, распределяясь между целями на твой выбор. Каждая стрела попадает автоматически, если путь от тебя к цели свободен.

Каждая стрела наносит 1 урона своей цели, затем взрывается в радиусе 1 метра от точки в пространстве цели. Всё в области получает 1d6 + 1 урона, или половину урона при успешной проверке Ловкости.

Волшебная Молния **Тайная, Боевое, 3**

Область: Конус, 5 метров длиной, исходящий из точки в пределах досягаемости

Молния наносит 5d6 урона всему в области. Каждое существо в области должно пройти проверку Ловкости, получая половину урона при успехе.

Разрушение Магии **Тайная, Бытовое, 3**

Цель: Куб, 5 метров стороной, исходящий из точки в пределах средней дистанции

Все эффекты, созданные заклинаниями ранга 3 и ниже, влияющие на что-либо в области, мгновенно прекращаются.

Обуздание Магии **Тайная, Бытовое, 4**

Длительность: см. описание

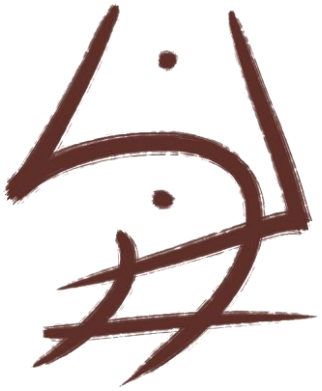
Брось 1d6 + 3, чтобы определить, сколько пунктов магической энергии ты обуздываешь. Эти пункты сохраняются до завершения отдыха или пока не будут истрачены. Пока у тебя остаётся хоть один пункт, ты не можешь сотворить *Обуздание Магии* снова. Ты можешь сотворить изученное заклинание, потратив количество пунктов, равное рангу заклинания (минимум 1), не расходуя применение этого заклинания.

Волшебное Возмездие **Тайная, Боевое, 5**

Длительность: 4 часа; см. описание

Ты получаешь бонус +5 к Защите на время действия заклинания. Когда в следующий раз существо в пределах ближней дистанции от тебя получит успех при атаке оружием против тебя, эффект прекращается и успех автоматически становится провалом. Атаковавшее существо должно пройти проверку Силы. При провале оно получает 10d6 урона, смещается на 2d6 метров от тебя и падает *навзничь*. При успехе оно получает половину урона.

Телепортация



Магия Телепортации обнаруживает бреши в реальности и открывает их достаточно широко, чтобы позволить путешественнику пройти в отдалённое место.

Отвергание **Телепортация, Бытовое, 0**

Цель: Один объект Размера 1 и меньше у тебя в руках

Цель телепортируется в свободное пространство в пределах средней дистанции.

Принесение **Телепортация, Бытовое, 0**

Цель: Один объект, который ты можешь удержать одной рукой, в пределах средней дистанции

Цель телепортируется тебе в руку, или к ногам, если руки заняты.

Деление **Телепортация, Боевое, 1**

Цель: Одно видимое тебе существо в пределах ближней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Силы цели. При успехе цель получает 3d6 урона. Если этот урон приводит цель к беспомощности, она разлетается на части, мгновенно умирая.

Атака 20+: Цель получает 1d6 урона дополнительно.

Лазейка **Телепортация, Бытовое, 1**

Область: Два куба, стороной 1 метр каждый, в пределах средней дистанции

Портал в 30 см шириной открывается в центре каждого куба, пребывая там всё время действия заклинания. Порталы не имеют толщины; всё, помещенное в один, моментально выходит из другого. При окончании эффекта порталы схлопываются, возможно, рассекая находящееся в них (на усмотрение мастера).

Обмен **Телепортация, Бытовое, 1**

Цель: Одно существо в пределах дальней дистанции

Ты меняешься местами с целью. Несогласная цель может пройти проверку Воли, не подвергаясь эффекту при успехе.

Спровоцированное: Ты можешь использовать спровоцированное действие в свой ход, чтобы сотворить это заклинание. Если ты делаешь так, цель должна быть в пределах ближней дистанции.

Удаление **Телепортация, Боевое, 2**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости

Соверши атаку Интеллектом против Ловкости цели. При успехе ты касаешься цели и она телепортируется в видимое тебе свободное пространство на твердой поверхности в пределах средней дистанции.

Атака 20+: Место назначения находится в пределах крайней дистанции вместо вышеописанного.

Обход **Телепортация, Бытовое, 2**

Ты телепортируешься в видимое тебе свободное пространство в пределах дальней дистанции.

Спровоцированное: Ты можешь использовать спровоцированное действие в свой ход, чтобы сотворить это заклинание. Если ты делаешь так, то Место назначения находится в пределах средней дистанции вместо вышеописанного.

Безграничный Шаг **Телепортация, Бытовое, 3**

Длительность: 1 минута

В любой свой ход во время действия заклинания, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы телепортироваться в видимое тебе свободное пространство в пределах средней дистанции.

Совмещение **Телепортация, Боевое, 3**

Цель: Одно существо в пределах средней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Воли цели. При успехе цель телепортируется в свободное пространство на твердой поверхности в пределах средней дистанции от тебя, частично с ней сливаясь. Она получает 6d6 урона и становится *обездвижена*. Единственным способом удалить эту немощь является разрушение объекта, слившегося с целью, или использование действия для отпиливания попавшей в плен конечности (с нанесением цели урона, равного её удвоенному Исцелению).

Атака 20+: Цель получает 2d6 урона дополнительно и также получает *оцепенение* на 1 раунд.

Портал **Телепортация, Бытовое, 4**

Область: Два куба, стороной 2 метра каждый, один исходящий из точки в пределах досягаемости, второй исходящий из точки в пределах крайней дистанции

Длительность: 1 минута

В центре каждого куба открывается портал, пребывая там всё время действия заклинания. Каждый портал 1 метр в ширину и 2 метра в высоту, но не имеет толщины. Портал имеет аверс и реверс, и может располагаться в любой плоскости. Всё, входящее в аверс одного портала, моментально оказывается в свободном пространстве у реверса другого, и наоборот.

Путешествие **Телепортация, Бытовое, 5**

Цель: До пяти согласных существ в пределах досягаемости

Ты касаешься каждой цели, называя один пункт назначения. Пройди проверку Интеллекта. Мастер может наложить одну или несколько помех, в зависимости от твоего знакомства с пунктом назначения. Если ты называешь несуществующее место, заклинание проваливается, расходуя применение.

При успехе цели телепортируются в пункт назначения.

При провале каждая цель телепортируется отдельно в место в 1d20 километрах от пункта назначения, на усмотрение мастера. Если результат броска равен 0 и ниже, каждая цель также получает 10d6 урона и 1 Безумия от пошедшего совсем не так заклинания. Если пункт назначения недостаточно велик, чтобы вместить цель, цель получает 5d6 урона, получает 1 Безумия и возвращается на исходную позицию. Если этот урон приводит цель к *беспомощности*, она умирает по прибытии, превращаясь в мешанину костей и тканей. Если пункт назначения не свободен — к примеру, находится внутри стены — цель сливается с заполняющим пространство материалом и мгновенно умирает.

Тень

Магия Тени создаёт и подчиняет тени и тьму.

Традиция Теней выходит за рамки того, что большинство считает темной магией, хотя её магии недостаёт разрушающего влияния таких заклинаний. Изучающие традиции темной магии часто дополняют свой арсенал заклинаниями Тени, чтобы скрыть свои действия и уничтожить врагов.

Некоторые считают, что традиция берёт своё начало в Преисподней, что её первые пользователи узнавали секреты от теней, обитающих на границах этого царства. Теневая магия теперь находит приверженцев по всему миру, от сумасшедших культистов до использующих магию воров и убийц, и заканчивая теми, кто просто хочет избежать привлечения внимания.

Изучение секретов Тени постепенно лишает тебя красок и жизненных сил. Твоя одежда быстрее выцветает, волосы теряют блеск, а цвет лица становится почти меловым. Ты находишь свет раздражающим и должен защищать глаза от чрезмерной яркости, обычно надевая плащ с капюшоном. Хотя тебе и становится некомфортно в освещённых местах, свет не причиняет тебе вреда..

Сумрачный Клинок **Тень, Бытовое, 0**

Длительность: 1 минута; см. описание

Жгуты тьмы сплетаются в прочный клинок в твоей руке, существуя всё время действия заклинания или пока не покинет твою руку. Клинок является быстрым оружием для любой руки, со свойством «точность», наносящим 1d6 урона. Он наносит 1d6 урона дополнительно, когда ты успешно атакуешь цель, находящуюся в тенях или темноте. Сотворив заклинание, ты можешь совершить атаку клинком, созданным этим заклинанием.

Стена Тьмы **Тень, Бытовое, 0**

Область: Круг радиусом в 2 метра, в любой плоскости, с центром в пределах средней дистанции

Длительность: 1 минута

Область становится непрозрачной на всё время действия заклинания и полностью застилает всё внутри и по ту сторону, поглощая весь свет от естественных источников.

Тьма **Тень, Бытовое, 1**

Область: Сфера радиусом 5 метров, с центром в пределах ближней дистанции

Длительность: 1 минута

Чернильная тьма заполняет область, полностью застилая её на всё время действия заклинания. Эта тьма поглощает весь свет от естественных источников и созданный заклинаниями ранга ноль, и препятствует всякому немагическому зрению, кроме истинного зрения.

Если ты сотворяешь заклинание на объект, которого касаешься, то область темноты перемещается вместе с ним. Если ты полностью укрываешь объект, то действие заклинания приостанавливается, пока его не откроют.

Темнозрение **Тень, Бытовое, 1**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости

Длительность: 1 час

Ты касаешься цели, которая получает темнозрение на всё время действия заклинания.

Теневое Копье **Тень, Боевое, 1**

Цель: Одно существо в пределах средней дистанции

Сгусток чернильной тьмы срывается с твоей руки. Соверши атаку Интеллектом против Ловкости цели. При успехе цель получает 2d6 урона и проходит проверки Восприятия с 3 помехами на 1 минуту.

Теневой Монстр **Тень, Бытовое, 2**

Область: Куб, 1 метр стороной, исходящий из точки в пределах средней дистанции

Длительность: 1 минута

Пряди тьмы скапливаются в области, сплетаясь в *принуждённого* среднего монстра с чертой «летун». Теневой монстр может выглядеть как угодно, на твой выбор. Если он становится *беспомощным*, эффект прекращается.

Теневой Шаг **Тень, Бытовое, 2**

Длительность: 1 минута

Во время действия заклинания, когда ты входишь в пространство, застланное тенями или тьмой, ты можешь моментально выйти из свободного пространства, застланного тенями или тьмой, в пределах средней дистанции, от того, в которое вошёл. Ты можешь перемещаться таким образом один раз за раунд.

Черные Стрелы Преисподней **Тень, Боевое, 3**

Цель: До трёх существ в пределах средней дистанции

Три сгустка бурлящей тьмы срываются с твоей руки, распределяясь между целями на твой выбор. За каждый сгусток соверши по атаке Интеллектом против Ловкости цели. При успехе цель получает 2d6 урона и смещается на 1d6 метров от тебя.

Атака 20+: Цель получает 1d6 урона дополнительно.

Тень Магии **Тень, Бытовое, 3**

Выбери одно из изученных заклинаний ранга 2 и ниже, из любой традиции, кроме Тени. Ты сотворяешь это заклинание, не тратя его применений, даже если этих применений не осталось.

Темный Портал **Тень, Бытовое, 4**

Область: Шесть кубов, каждый 1 метр стороной, в пределах дальней дистанции

Длительность: 1 минута

Тьма заполняет каждый куб, полностью застилая их пространство и препятствуя всякому немагическому зрению, кроме истинного зрения. Назначь каждому кубу номер от 1 до 6. Когда существо входит в один из кубов, оно должно пройти проверку Интеллекта, чтобы выбрать, из какого куба выйти. При успехе существо мгновенно выходит в свободное пространство из выбранного куба. При провале существо бросает d6, определяя, из какого куба выходит. В любом случае, существо само решает, с какой стороны куба выходит.

Слабосилие **Тень, Бытовое, 4**

Цель: Одно существо в пределах дальней дистанции

Длительность: 1 час

Черный луч срывается с твоей ладони. Соверши атаку Интеллектом против Ловкости цели. При успехе цель получает штраф–20 к Здоровью на 1 час. Пока штраф действует, цель также *ослаблена*.

Атака 20+: Штраф равен –30, вместо вышеуказанного.

Теургия

Теургическая магия работает с верой. Изучающий Теургию должен всегда быть набожным и проявлять постоянную преданность богам, которым он служит. Такие действия дают заклинателю возможность творить чудеса, доказывая существование богов.

Традиция Теургии наиболее тесно связана с культом Нового Бога, и её величайшие пользователи обладают властью и влиянием внутри культа. Священники используют магию Теургии в качестве оружия в своём продолжающемся крестовом походе, сокрушающем культы, искореняющем демонов и нежить, и защищающим мир от надвигающегося уничтожения. Последователи этой религии верят, что их сила исходит непосредственно от Нового Бога или его величайшего пророка Астрид.

Члены других религий могут принять эту традицию, открывая её через свою приверженность делу или вере.

Когда ты сотворяешь заклинание Теургии, где-то рядом с тобой происходит краткое явление божественности. Примеры включают язык пламени, горящий в воздухе над твоей головой, дрожь земле или пылающий отрывок из Священных Писаний, появляющийся на цели, на поверхности или в воздухе. Такие явления длятся лишь мгновение, но могут произвести впечатление на сомневающихся и скептиков явным знаком божественной милости.

Создание Святого Символа **Теургия, Бытовое, 0**

Длительность: 1 минута; см. описание

Мерцающий священный символ появляется в твоей руке, существуя всё время действия заклинания или пока ты не бросишь его. Священный символ даёт 1 преимущество к твоим атакам заклинаниями Теургии.

Осуждение **Теургия, Боевое, 0**

Цель: Одно видящее и слышащее тебя существо в пределах ближней дистанции

Ты простираешь к цели свой священный символ. Соверши атаку Волей против Воли цели. При успехе цель *испугана* на 1 раунд.

Атака 20+: Цель также падает *навзничь*.

Благословение **Теургия, Бытовое, 1**

Цель: Любое количество существ в пределах досягаемости

Длительность: 1 минута

Ты касаешься каждой цели, даруя им своё благословение. Во время действия заклинания цель совершает атаки и проверки с 1 преимуществом и не может быть *испугана*.

Порицание **Теургия, Боевое, 1**

Область: Сфера радиусом в 5 метров, с центром в пределах досягаемости

Ты простираешь свой священный символ, цитату из писания или другое материальное воплощение своей веры, испуская волну святой силы, заполняющую область. Всякий демон, дьявол, фея, дух или нежить в области, должны пройти проверку Воли или стать *ослабленными* на 1 минуту. Будучи *ослабленной* подобным образом, существо не может предпринимать быстрые ходы.

Святая Земля **Теургия, Бытовое, 1**

Область: Полусфера радиусом в 3 метра, с центром на поверхности в пределах ближней дистанции

Длительность: Сосредоточение, до 1 минуты; см. описание

Прозрачный неподвижный купол высвечивается в воздухе, существуя всё время действия заклинания. Ничто снаружи купола не может проникнуть внутрь, а область внутри исключена из областей эффектов заклинаний. Существа и объекты внутри купола скрыты ото всех снаружи, кроме тебя. Существо внутри купола может свободно выйти, но сделав так, уже не сможет вернуться. Эффект мгновенно прекращается, если существо внутри купола совершает атаку.

Молот Божий **Теургия, Боевое, 2**

Цель: Точка в пространстве в пределах средней дистанции

Длительность: 1 минута

Светящийся золотой молот появляется в целевой точке и парит там. Во время действия заклинания ты можешь использовать спровоцированное действие в свой ход, чтобы переместить молот до 10 метров и атаковать одно существо в пределах 1 метра от него. Соверши атаку Волей против Защиты цели с 1 преимуществом. При успехе цель получает 2d6 урона.

Атака 20+: Цель получает 2d6 урона дополнительно.

Откровение **Теургия, Бытовое, 2**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости

Длительность: 1 минута; см. описание

Ты касаешься цели, даруя ей семь откровений, на время действия заклинания или пока не потрачено последнее. Когда цель совершает атаку или проверку, она может потратить любое количество откровений, вплоть до всех оставшихся. За каждое потраченное откровение цель совершает бросок с 2 преимуществами.

Божественная Помощь **Теургия, Бытовое, 3**

Цель: Каждое существо на твой выбор в пределах ближней дистанции

Длительность: 1 час

Каждая цель получает бонус +15 к Здоровью на всё время действия заклинания.

Гнев Божий **Теургия, Боевое, 3**

Цель: Точка на поверхности в пределах средней дистанции

Разряд молнии поражает цель и наносит 2d6 + 2 урона каждому существу в 1d6 метрах от этой точки. Существо, получившее урон подобным образом, должно пройти проверку Ловкости. Оно *ошеломлено* на 1 раунд при провале, или просто получает половину урона при успехе.

Аватар **Теургия, Бытовое, 4**

Длительность: 1 минута

Божественная мощь течёт сквозь тебя. Во время действия заклинания ты получаешь половину урона из всех источников, совершаешь атаки с 1 преимуществом и наносишь 2d6 урона дополнительно при атаке оружием.

Огонь Небесный **Теургия, Боевое, 5**

Область: Вертикальный цилиндр, 25 метров высотой с радиусом 5 метров, с центром на поверхности в пределах крайней дистанции

Пламя заполняет область и наносит 7d6 урона каждому существу в неё. Существо, прошедшее проверку Воли, получает половину урона. Существо, приведенное этим уроном к *беспомощности*, исчезает, стёртое с картины мира.

Техномагия

Традиция Техномагии объединяет магию с механизмами. Когда ты сотворяешь заклинание Техномагии, ты собираете что-нибудь из запчастей и мусора, которые собирал во время путешествий. Обычно ты можешь повторно использовать эти детали, разбирая созданные устройства, чтобы сделать что-то новое. Практики этой традиции всегда ищут материалы: шестерёнки, пружины, металлопрокат, гайки, болты, трубки и тому подобное.

Латка **Техномагия, Бытовое, 0**

Цель: Один объект Размера 2 и меньше, имеющий 1 и больше урона, но не уничтоженный, в пределах досягаемости

Ты касаешься цели, удаляя с неё 1d6 урона.

Волшебный Гаечный Ключ **Техномагия, Боевое, 0**

Цель: Одно существо или объект в пределах ближней дистанции

Ты создаешь и швыряешь гаечный ключ. Соверши атаку Интеллектом против Защиты цели. При успехе цель получает 1d6 + 1 урона и падает *навзничь*.

Атака 20+: Цель также *ослаблена* до конца раунда.

Стреломёт **Техномагия, Боевое, 1**

Область: Куб, 1 метр стороной, исходящий из точки в пределах досягаемости, покоящийся на твердой поверхности

Длительность: 1 минута

Ты создаешь в области оснащённую арбалетом турель. Турель имеет Защиту 5 и Здоровье, равное твоему значению Интеллекта. Она существует всё время действия заклинания или пока не будет уничтожена. В конце каждого раунда турель стреляет в одно существо или объект в пределах дальней дистанции. Соверши атаку Интеллектом против Защиты цели. При успехе цель получает 2d6 урона.

Атака 20+: Цель получает 1d6 урона дополнительно.

Чеснок **Техномагия, Бытовое, 1**

Область: Круг на поверхности радиусом в 5 метров, с центром в пределах средней дистанции

Длительность: 1 минута

Зазубренные куски металла прорастают от исходной точки, покрывая все горизонтальные поверхности в области на время действия заклинания. Любое существо, входящее в область или перемещающееся в ней, должно пройти проверку Ловкости или получить 1d6 + 1 урона и *замедлиться*. Если существо уже *замедлено* подобным образом, оно падает *навзничь* и становится *обездвиженным*. Существо удаляет это *замедление* или *неподвижность*, когда исцеляет урон.

Искрящийся Щит **Техномагия, Бытовое, 1**

Длительность: 1 минута

Ты создаешь на своей руке магический щит, существующий всё время действия заклинания. Один раз за раунд, когда существо успешно атакует тебя оружием ближнего боя, щит искрится и атакующее существо должно пройти проверку Ловкости. При провале оно получает 1d6 урона и перемещается на 1d3 метров от тебя, падая *навзничь* в конце этого перемещения.

Огнемёт **Техномагия, Бытовое, 2**

Длительность: см. описание

Ты создаешь огнемёт, оружие с шестью применениями. Оно появляется у тебя в руках, или у ног, если руки заняты. Когда последнее применение потрачено, огнемёт разваливается на запчасти.

Существо, вооружённое огнемётом, может использовать действие, чтобы потратить применение, испуская пламя вдоль линии, 5 метров длиной и 1 метр шириной, из точки в пределах досягаемости. Пламя наносит 2d6 урона всему в области; каждое существо в области, прошедшее проверку Ловкости, получает половину урона.

Огнемёт взрывается, когда вооружённое им существо получает урон от огня или молнии. Пламя заполняет сферу радиусом в 5 метров, исходящую из точки в пространстве существа, нанося по 1d6 урона за каждое неизрасходованное применение всему в области. Каждое существо в области, прошедшее проверку Ловкости, получает половину урона.

Гранаты **Техномагия, Боевое, 2**

Цель: До трех точек в пределах ближней дистанции

Ты бросаешь три гранаты, распределяя их между целями на твой выбор. Когда граната достигает цели или если до того сталкивается с плотным существом или объектом, она взрывается. Взрыв наносит 1d6 + 1 урона огнём всему в сфере радиусом в 1 метр, с центром в цели или в точке в пространстве существа или объекта. Каждое существо в области, прошедшее проверку Ловкости, получает половину урона.

Летающие Клинки **Техномагия, Боевое, 3**

Цель: До трех существ или объектов в пределах средней дистанции

Пять клинков слетают с твоей руки, распределяясь между целями на твой выбор. За каждый клинок соверши по атаке Интеллектом против Защиты цели. При успехе цель получает 2d6 урона.

Атака 20+: Цель получает 1d6 урона дополнительно.

Починка **Техномагия, Боевое, 3**

Цель: Один объект Размера 3 и меньше, имеющий 1 и больше урона, но не уничтоженный, в пределах досягаемости

Ты касаешься цели, удаляя с неё весь урон.

Силовой Костюм **Техномагия, Боевое, 4**

Область: Куб, 3 метра стороной, исходящий из точки в пределах досягаемости

Длительность: До завершения отдыха; см. описание

Ты сосредотачиваешься в течение 1 часа, во время которого создаёшь в области силовой костюм, огромный конструкт. Конструкт существует всё время действия заклинания или пока не станет *беспомощен*. Он не может использовать действия или перемещаться самостоятельно; ты должен залезть в кабину, чтобы им управлять. Находясь внутри, ты заменяешь свои Защиту и Здоровье показателями конструкта, движешься с его Скоростью и можешь использовать его атаки и действия вместо своих.

Магический Предмет **Техномагия, Боевое, 5**

Цель: Один объект в пределах досягаемости
Длительность: 1 час

Ты касаешься цели, наделяя её магической силой. Во время действия заклинания атаки и проверки при выполнении любой задачи с использованием этого предмета совершаются с 1 преимуществом. Если объект является оружием, атаки им наносят 1d6 урона дополнительно. Если это доспех, то носитель получает бонус +1 к Защите.
Постоянство: Если при сотворении заклинания ты потратишь редкие ингредиенты на 1 зк, то эффект длится до завершения отдыха. Если ты подобным образом сотворяешь заклинание на одну и ту же цель каждый день на протяжении месяца, недели и ещё одного дня, эффект становится постоянным.

Хаос

Заклинания Хаоса основаны на разрушительной магии, что делает их непредсказуемыми и опасными.

Дар Хаоса **Хаос, Бытовое, 0**

Длительность: 1 минута

Во время действия заклинания ты бросаешь кость хаоса (d6), когда совершаешь атаки и проверки. Нечётный результат является штрафом к броску d20, чётный — бонусом.

Блуждающий Разряд **Хаос, Боевое, 0**

Цель: Одно существо или объект в пределах средней дистанции

Искрящийся свистящий комок цвета слетает с твоей руки. Соверши атаку Волей против Ловкости цели. При успехе цель получает 1d6 урона. После совершения атаки брось d6. При 6 повтори атаку против другой цели, союзника или противника, в пределах средней дистанции от предыдущей. Если целей больше одной, ты можешь выбирать.
Атака 20+: Цель получает 1d6 урона дополнительно.

Капризное Опустошение **Хаос, Боевое, 1**

Цель: Одно существо или объект в пределах средней дистанции

Дрожащий шар энергии срывается с твоей руки. Соверши атаку Волей против Ловкости цели и брось d6. Нечётный результат является штрафом к броску d20, чётный — бонусом. При успехе цель получает 2d6 урона плюс 2d6 урона дополнительно, если к атаке выпал штраф от этого заклинания.
Атака 20+: Цель также телепортируется в свободное пространство на 1d6 метров в направлении на твой выбор.

Изгиб Пространства **Хаос, Бытовое, 1**

Брось 2d6. Ты телепортируешься в свободное пространство на свой выбор в количестве метров, равном результату броска.
Спровоцированное: Ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы сотворить это заклинание в свой ход. Поступив так, ты бросаешь 1d6 вместо 2d6 при определении дальности телепортации.

Переливчатый Щит **Хаос, Бытовое, 1**

Длительность: 1 час; см. описание

Вокруг тебя возникает переливающийся разноцветный щит. Брось d6 и добавь результат бонусом к Защите. Каждый раз, когда существо совершает атаку против твоей Защиты, уменьшай этот бонус на 1 (до минимума в 0, что прекращает эффект).

Цвет Волшебства **Хаос, Боевое, 2**

Цель: Точка в пространстве в пределах средней дистанции

Цветастая сфера стремится с твоей руки к цели. Когда она достигает цели или если до того сталкивается с плотным существом или объектом, она взрывается. Разноцветное буйство энергии заполняет сферу радиусом в 1 метр, с центром в цели или в точке в пространстве существа или объекта. Всё в области получает 1d6 + 1 урона. Если на кости урона выпало нечётное число, всё в области получает 3d6 урона дополнительно.

Мерцание **Хаос, Бытовое, 2**

Длительность: 1d6 минут

Ты периодически выпадаешь из реальности. Во время действия заклинания в конце каждого раунда бросай d6. Ты телепортируешься в свободное пространство в количестве метров, равном результату броска. Если результат был нечётный, то, где ты появишься, решает мастер. Если чётный — ты.

Копье Хаоса **Хаос, Боевое, 3**

Область: Изменяемая линия, 15 метров длиной и 2 метра шириной, исходящая из точки в пределах досягаемости

Струя разноцветной энергии заполняет область. Каждое существо в области должно пройти проверку Воли. Оно получает 5d6 + 5 урона при провале или исцеляет 2d6 + 5 урона при успехе.

Дикая Магия **Хаос, Бытовое, 3**

Область: Сфера радиусом в 1d6 метров, с центром в пределах досягаемости

Чуждый свет, странные звуки и прочие необычные явления заполняют область. Брось d20 для определения результата.

Дикая магия

d20	Эффект
1	1d6 малых демонов появляются в свободном пространстве внутри области. Они недружелюбны.
2–3	Каждое существо в области получает 1 Безумия.
4–5	Каждое существо в области совершает атаки и проверки с 1 помехой на 1 раунд.
6–8	Каждое существо в области получает 3d6 + 5 урона или половину урона при успешной проверке Силы.
9–13	Ты восстанавливаешь применение этого заклинания.
14–15	Каждое существо в области исцеляет 3d6 + 5 урона.
16–17	Каждое существо в области совершает атаки и проверки с 1 преимуществом на 1 раунд.
18–19	Каждое существо в области может совершить один дополнительный ход до конца следующего раунда.
20	Ты восстанавливаешь применение одного заклинания ранга 3 и ниже.

Зеркальное Поле **Хаос, Бытовое, 4**

Область: Изменяемая линия, 10 метров длиной, 5 метров высотой и 1 метр шириной, исходящая из точки в пределах средней дистанции

Длительность: 1 минута

Похожий на зеркало барьер заполняет область на всё время действия заклинания, полностью застилая область за собой. Когда существо входит в его пространство, брось d6. При чётном результате существо движется на 1 метр сквозь барьер к свободному пространству (оно выбирает направление). При нечётном результате оно телепортируется в свободное пространство на твой выбор, на твердой горизонтальной поверхности в пределах количества метров, равного результату броска.

Сингулярность **Хаос, Боевое, 5**

Область: Сфера радиусом в 10 метров, с центром в пределах дальней дистанции

Длительность: 1 раунд

Бурлящий комок цвета появляется в исходной точке и существует всё время действия заклинания. При сотворении заклинания, незакрепленные объекты в области сдвигаются к исходной точке на 2d6 метров.

Каждое существо в области, при сотворении заклинания или входя в неё, должно пройти проверку Силы с 1 помехой. При провале существо сдвигается к исходной точке на 2d6 метров и не может переместиться обратно во время действия заклинания. Любое существо или объект, достигшее этой точки получает 10d6 урона. Если этот урон приводит его к *беспомощности*, оно полностью стирается из реальности — и тело, и душа исчезают навеки.

При окончании эффекта комок взрывается, нанося 4d6 урона всему в области действия заклинания. Каждое существо в области должно пройти проверку Силы. Оно падает *навзничь* при провале, или просто получает половину урона при успехе.

Глава VIII: Земли в тени

Судьба Вселенной будет решаться на Урте, небольшой планете, вращающейся вокруг относительно молодой звезды в отдаленном уголке галактики. Тень Повелителя Демонов падает на многие миры, но совсем недавно ее внимание привлек Урт. Здесь границы реальности достаточно ослабли, чтобы позволить тьме Бездны просочиться и запустить серию бедствий, которые, если их не остановить, приведут к концу всего.

В этой главе описывается один из бесчисленных миров, которому угрожает величайший разрушитель, и дается информация, необходимая для приключений в нем. Хотя ты можешь найти здесь много информации об Урте и его землях, также существует много пробелов. Эти области, персонажи, организации и многое другое оставлены на твое усмотрение, поэтому ты можешь описать все так, как тебе нужно.

Обзор

Воды четырех океанов делят сушу на восемь континентов, между которыми разбросаны многочисленные острова различных размеров.

Континенты могут похвастаться разнообразными ландшафтами с высокими горами, болезнетворными болотами, холмистыми равнинами и первобытными лесами, древними, как сам мир. Пустыни и бесплодные земли, прерии, холмы, реки, озера и джунгли дают приют разнообразной жизни.

Под поверхностью мира смертных простирается обширный лабиринт туннелей, пещер, огромных штолен и бездонных пропастей. В этих темных гротах существует жестокий и часто ужасающий мир, который народы поверхности никогда не могли подчинить себе. В подземные глубины сбегают нечестивцы. Здесь изгнанники могут найти убежище, а заблуждающиеся надеются похоронить зло из иных времен.

Днем над миром возвышается бескрайняя лазурь, а ночью — глубокая тьма, усыпанная звездами. Солнце встает на востоке и заходит на западе, а единственная луна, Тартер, представляет собой совершенно иной мир, поверхность которого скрыта кипящими облаками, в которых танцуют молнии. Некоторые полагают, что Тартер — темный двойник Урта, мир, населенный всевозможными извращенными и ужасающими существами. Другие считают, что боги создали его, чтобы удерживать тех изначальных божеств, которых они низложили на заре времен.

Основы

Ниже описано, что большинство людей знает о мире, в котором живёт.

Боги — далекие силы

Существуют боги или нет — вопрос открытый. Люди поклоняются им наряду с монстрами и духами предков, но боги никогда не вмешиваются в дела смертных напрямую. Вместо этого их преданные слуги защищают их интересы и распространяют свою веру среди населения.

Скрытые миры

В мире смертных незримо существуют иные миры, и целые реальности плывут по его поверхности, как мыльные пузыри по воде. К таким мирам относятся скрытые королевства фей, Преисподнюю, Ад и другие странные и ужасающие места. Большинство смертных никогда не сталкиваются с этими мирами на протяжении всей жизни. Тем не менее, случайность, странная магия или влияние Повелителя Демонов могут привести живых в обители мертвых или позволить взглянуть на дивные пейзажи Альфхейма.

Магия реальна

Мир — волшебное место. Магия наполняет всё, являясь остатком силы, сотворившей вселенную из первозданного хаоса. Изобилие магии означает, что любой, у кого есть воля, время и талант, может научиться использовать её. Некоторые люди обладают даром управлять магией и черпать силу изнутри. Другие узнают об этом, читая древние фолианты и свитки. А жрецы, преданные далеким богам, призывают магию защищать их интересы.

Помимо заклинаний, магия иногда скапливается в объектах, наполненных ее силой или созданных ею. Магическая энергия также собирается в определенных местах, что упрощает сотворение заклинаний или дает неожиданные эффекты.

Смертные проживают множество жизней

Смерть — это еще не конец для смертных. Это означает переход от одной жизни к другой. Умирая, душа освобождается от плоти, недолго пребывая на земле, прежде чем спуститься в Преисподнюю. В этом мрачном месте воспоминания о жизни, оставшейся позади, исчезают, пока от личности не остается ничего. Затем душа выходит из Преисподней к новой жизни.

Календарь Урта

Уртский год длится 336 дней, каждый по 24 часа. Империя делит год на двенадцать месяцев, именуя их числительными по порядку. Таким образом, первый месяц года называется первым месяцем. В каждом месяце четыре недели по семь дней. Дни именуются сначала номером недели в месяце, а затем номером самого дня в неделе. Например, третий день второй недели будет называться вторым-третьим днем, хотя тебе может быть проще назвать его средой. Имперский календарь сейчас отсчитывает 888 год СИ (Создания Империи).

Однако не все души попадают в Преисподнюю. Скверна отягощает душу, а грехи, совершенные в жизни, могут быть смыты только мучениями. Смертные, ведущие неправедную и чудовищную жизнь, обнаруживают, что в посмертии их ждет Ад. Там свирепые феи, известные как дьяволы и другие, более темные сверхъестественные существа, сдирают скверну с их душ, наслаждаясь гнусными деяниями и смакуя воспоминания о них. Чем тяжелее грехи, тем дольше душа остается в Аду, и немногим удалось избежать заслуженной расплаты.

Наука и технология

Человечество добилось больших успехов в науке и технологиях, открыв черный порох, часовой механизм и паровые технологии. Хотя пистоли и винтовки все еще дороги и экзотичны, они становятся все более распространенными. Механические автоматоны работают вместе с рабочими на стройках и в цехах. Инженеры начали делать шаги к созданию паровых машин. В великих Девяти Городах, лежащих на востоке начали появляться летающие корабли — воздушные шары и дирижабли.

Мир наполнен ужасными монстрами

Несмотря на все усилия человечества покорить землю и обезопасить границы, мир остается опасным местом. Дикие звери, многие из которых обладают странными и неестественными способностями, рыщут в дебрях. Дрейки парят в небесах небу, спускаясь, чтобы сожрать скотину или человека, а драконы выжигают деревни. Тролли и великаны бродят по внутренним землям, в то время как нежить выгребается из неглубоких могил, терроризируя живых. Какие бы усилия ни прилагала цивилизация, чтобы справиться с этими угрозами, они возвращаются снова и снова, каждый раз в большем количестве.

Империя пылает

Величайшая и могущественная цивилизация, появившаяся на этих землях, сейчас балансирует на грани краха. Император мертв, задушен Королем Орков, который воссел на Алебастровый Трон во главе легионов освобожденных рабов. Восстание в столице потрясло остальную часть Империи. Орки восставали против хозяев по мере распространения слухов, их мстительные банды неистовствуют в сельской местности, сжигая, грабя и убивая, куда бы они ни пошли.

Беспорядки в Империи позволили буйным дикарям бесчинствовать на лишенных твердой власти землях. Зверолюды выползли из древних лесов и пустошей, а тролли и великаны возобновили вековечные войны против фей. А что хуже всего, культисты, преданные Повелителю Демонов, осмелели и работают еще усердней, ускоряя прибытие своего невыразимого хозяина.

Беженцы наводнили города, прячась за стенами и живя в убогих условиях жуткого перенаселения в надежде, что каким-то образом им удастся избежать грозящей отовсюду гибели. Порядок рушится перед лицом потрясений. Городские лидеры прячутся в своих домах, а дворяне закрываются в замках, игнорируя мольбы под дверьми. Это темные времена, и многие считают, что они знаменуют начало заката человечества.

Тень Повелителя Демонов

Повелитель Демонов — зловещая темная фигура, таящаяся в Бездне между мирами. Он жаждет сбежать оттуда с единственной целью: разрушить вселенную и поглотить живущие в ней души. Ткань реальности ослабла из-за безрассудного использования магии и действий безумцев и невменяемых, которые ищут окончательного забвения, обещанного Повелителем Демонов. Культы его слуг распространились по всей Империи и проводят ужасные ритуалы, призывая меньших демонов и разрывая реальность для прихода своего хозяина. Учитывая проблемы, терзающие Империю, многие полагают, что Повелитель Демонов близок к появлению — и когда это случится, погибнет всё.

Земли Рула

Континент Рул лежит в южном полушарии, простираясь к северу от замерзших приполярных областей, постепенно переходя в пересекающую экватор россыпь островов.

География

Огромная площадь материка в сочетании с расположением дают на выходе громадное разнообразие климата и ландшафтов, от промороженного юга до северных тропиков, с лежащим между ними умеренным поясом, где и обитает большинство населения. Ниже описаны наиболее примечательные географические объекты.

Бескрайняя Степь

Лежащая к западу от Щитовых гор поросшая травой равнина служит домом воинственным кентаврам, пресекающим всякие попытки людей покорить эти земли. Южные склоны гор повсеместно усеяны остатками былых сражений, включая разрушенные укрепления, валуны, служившие снарядами катапульт и требушетов, следы земляных работ и прочее.

Закатный Океан

Океан к западу от материка холоден, темен и, по слухам, кишит морскими змеями, кракенами и затонувшими городами, в которых дремлет древнее зло, порождающее выползающих на сушу жутких тварей.

Залив Полумесяца

Галеоны и прочие парусники бороздят воды залива Полумесяца, неся товары в порты, облепившие его берега. Воды залива прозрачны и моряки могут разглядеть корпуса затонувших судов на песчаном дне, разноцветные рифы, морскую живность или случайный косяк ундин, следующий в один из Девяти Городов.

Запустение

Эта пустыня раскинулась на весь северный край континента. Пересохший ландшафт — такыр, каменные россыпи и песок — тянется на многие километры без единого признака жизни. Но эта местность не так пуста, как кажется — среди дюн скользят афисбены, а ночью на охоту из-под больших камней выползают чудовищные скорпионы. Среди песков возвышаются огромные черные пирамиды — гробницы забытых колдунов и чародеев, что некогда правили этими землями и, по распространенному мнению, довели их до такого состояния.

Из глубин Запустения выходят ковыляющие орды нежити, ведомые на юг неким необъяснимым инстинктом покинуть эти смертоносные земли и жрать живых. Культ Нового Бога содержит цепь крепостей, сдерживающих набеги мертвецов.

Зияющее Ущелье

Самое сердце Империи рассечено огромным ущельем. Оно протянулось на 480 километров, достигая местами до 30 километров в ширину и вгрызаясь в землю на километр-полтора. Провал до краев наполнен тайнами — к его стенам жмутся руины старых деревень, чье население бесследно исчезло. В глубине бродят зверолюды, иногда занимая эти поселения, чтобы богохульно восславить своих темных господ.

Ледовитые острова

Над водами Замерзшего моря возвышаются каменные гористые острова. На них мало кто обитает, кроме пингвинов и морских птиц. Подплывать к ним опасно, поскольку вдоль всего побережья бурлящая темная вода таит в себе зазубренные скалы.

На высочайшую гору крупнейшего острова поднимается узкая лестница в тысячу ступеней. Она ведет к вершине, где стоит монастырь Третьего Пути, прибежище ищущих просветления. Столетия назад его основал Михей, беженец из Эдина, чтобы помогать другим превзойти свою смертную суть и освободить душу, став богом. В школе обитают несколько десятков учеников и восемь мастеров, следующих заветам основателя.

Огненные Пики

Находящиеся в северо-западном ответвлении Щитовых гор вулканы создают адский пейзаж. Под угольными небесами из трещин в скалах вырываются струи пара, ядовитые газы бурлят в озерах кипящей грязи, а за склоны цепляются леса почерневших деревьев. Где-то среди этих отравленных вершин лежит вход в Ад.

Окаянные земли

Свистящие над Окаянными Землями ветра практически сдули почву, обнажив неровные гранитные гряды, окаймленные льдом. Снег здесь идет круглый год, осложняя продолжительные вылазки. Хоть эта местность и кажется пустой, но под покровом ночи создания, именуемые "холодными", и белые черви стряхивают с себя снег и лед, отправляясь на охоту.

Рассветный Океан

Рассветный океан простирается к востоку от континента, омывая его берега теплыми ясными водами. Его просторы усеяны зелеными, изобилующими жизнью островами, большинство из которых может похвастаться поселениями, некоторые пиратскими, другие дали приют тем, кто ищет новой жизни вдали от континентальной тирании. Где-то на дне океана, в громадном коралловом городе, обитают ундины, водяные элементали.

(c) 2015, Schwalb Entertainment, LLC

Солёное Море

Помимо того, что оно является крупнейшим внутренним водоемом, Солёное Море известно ещё и своими багряными водами, по вкусу и густоте напоминающими кровь. Вода настолько солёная, что в ней не водится никакой живности. Большинство считает Солёное Море проклятым и избегает его, хотя многие культы проводят здесь свои ритуалы, когда в небе восходит полный Тартер, надеясь дозваться до обитающих в глубинах призраков.

Щитовые Горы

Щитовые горы тянутся от Замерзшего моря к северу, в конце разделяясь на Огненные Пики и Восточный Отрог. Они образуют практически непроходимую преграду, отделяющие западные земли от Империи. Через горы можно пройти по нескольким перевалам, но большинство из них уже облюбованы великанами, драконами и троллями. Этот хребет включает в себя высочайшие вершины известных земель и круглый год покрыт снегом.

Цверги удерживают крепости по всем Щитовым горам и контролируют Узкий Путь — проход длиной 240 километров, позволяющий перебраться на другую сторону.

Государства Рула

Континент разделен на несколько крупных государств, часть из которых описана здесь.

Империя

Более восьми сотен лет Кайкресская империя была доминирующей политической, экономической и военной силой на континенте. Ее история окрашена кровью и магией, жестокими войнами, ужасающими эпидемиями и восстаниями. Но даже в самые тяжелые времена Империя была воплощением прогресса и новаторства, породив некоторых из величайших в мире художников, философов, инженеров и ученых, не говоря уже о достижениях в области магии, религии и культуры. Без Империи континент прозябал бы в гораздо худших условиях.

Империя берет свое начало от каласанов, чье огромное войско отправилось за море с далекого востока, на войну с заклятым старым врагом. Штормы сбили корабли с курса, и когда они пристали к берегу, командование посчитало, что они достигли цели. На самом деле нет. Они высадились на совершенно другом континенте, стиснутом в железной хватке Ашракала. Этот властный Король-Чародей правил темным и ужасным королевством Гог. Внезапное появление более 100 000 солдат спровоцировало ожесточенную войну, длившуюся восемь лет. Но наконец, легионы, заключив союз с томящимися под пятой Гога цвергами, эльфами и другими народами, одержали победу над тьмой. Верховный полководец Ероним объявил себя императором и основал на руинах Гога империю, просуществовавшую тысячу лет.

Хоть новый император и не был нравственным человеком, он принес стабильность. Население резко выросло, а с его увеличением пришло процветание, которое позволило Кайкресской империи расти и благоденствовать. Дороги и новые города воздвигались на остатках старых, с развитием науки и техники появилась бумага, печатный станок, часовой механизм, сталь, порох и многое другое. По мере увеличения влияния Империя начала присоединять окружающие земли, заставляя корой преклониться пред ее властью.

Но у прогресса была своя цена. Величайшая угроза империи пришла с промороженного юга, где йотуны столетиями грабили побережье. Пока Империя не обращала на набеги внимания, йотуны постепенно смелели, заходя по рекам все дальше от берега. Когда такой набег унес жизнь наследника, император направил все силы страны против йотунов. Мощь Империи обрушилась на юг и сокрушила их, разрушив крепости, тысячи убив, тысячи поработив и разогнав оставшихся. Доставленные в столицу пленники ужасно страдали, но настоящие мучения были впереди. Императорские темные маги обратили плененных йотунов в отвратительных орков, в следующие столетия сражавшихся в качестве солдат-рабов.

При поддержке орков Империя пережила второй взлет. Один за другим древние города и страны входили в ее сферу влияния. Через десятилетие почти весь континент перешел под управление Империи и пребывал там на протяжении веков — но источник ее могущества в конечном итоге станет и причиной ее падения.

Подобно раку Империю пожирало моральное разложение. Разрыв между богатыми и бедными вырос настолько, что пока одни умирали от голода, другие дохли от обжорства. Пока элита обитала в сказочных поместьях, подданные ютились в жалких лачугах, страдая от голода и болезней. Вспыхивавшие время от времени мятежи подавлялись орками. Какое-то время это работало, но недовольство Алебастровым троном и сидящим на нем слабым императором росло. Наместники провинций выжидали своего часа, незаметно собирая армии, чтобы добиться свободы от тирании, сравнимой с самим Королем-Чародеем. Им нужен был только повод.

Повод представился весной 887 года, когда орки, сбросив оковы, восстали против своих угнетателей. Восстание увенчалось убийством императора и восхождением на Алебастровый Трон Ломовика, Короля Орков. По мере распространения вестей о произошедшем в столице провинции начали разрывать связи с Империей, одна за другой заявляя о своей независимости.

Империя состоит из столицы и окружающих земель, а также восьми провинций. Хотя многие провинции уже провозгласили независимость или находятся в процессе отделения, далее описаны все земли, которые в настоящее время принадлежат или ранее принадлежали Империи.

Кайкрес

Кайкрес стоит на развалинах семи предыдущих городов, каждый из которых перед гибелью достигал небывалого расцвета. Принято считать, что первый из них был основан Дивным Народом. Давным-давно воздвигнутые ими тонкие башни все еще видны среди беспорядочной застройки, а их содержимое до сих пор остается загадкой, поскольку никто не смог найти в них вход, а сами камни даже не смогли поцарапать. Остатки предыдущих цивилизаций также включают Великую Арену, Библиотеку Мелфора, Дворец Древностей и множество других теснящихся вдоль узких улиц зданий. Высоко над городом парит шпиль Башни Таинств, древней академии чародеев, столетиями присматривавших за Кайкресом.

Перед восстанием орков население города превышало 100 000, плюс еще половина от этого количества проживала в пригородах и на фермах, окружающих столицу. Беженцы, покинувшие город, хлынули во все близлежащие поселения, где их не гнали прочь. Неясно, сколько еще народу осталось в городе, но рассказы выживших описывают творящийся в столице кошмар, где поддерживающие революционный порядок банды орков казнят на месте любого, кто им не понравится.

Башня Таинств

В нескольких сотнях метров над Кайкресом парит каменный остров, орошающий непрекращающимся водопадом простирающийся внизу город. На этом странном островке возвышается Башня Таинств, верховный магическая организация на землях Империи и дом Архимага с советом из двадцати одного младшего волшебника — его товарищей, помощников и советников.

В Башне тринадцать этажей. На верхушке расположен Великий Планетарий, показывающий не только движение небесных тел, но и пронизывающие мир потоки магической энергии. Волшебники используют его для отслеживания точного времени. Каждый полдень башня издает перезвон, раскатывающийся над всем городом.

Для перемещения в город и обратно волшебники пользуются магией. По обычаям иссцев, странного народа, века назад принесшего из-за моря тайны магии, спускаясь, волшебники скрывают лица. Каждый носит мантию определенного цвета — Архимаг, и только он, надевает белое — с перчатками, сапогами, капюшоном и вуалью в тон ей, так, что видны одни глаза.

С самого восстания орков волшебники хранят загадочное молчание. Некоторые верят, что они ушли или, что хуже, связались с орками. Действительно, если бы не связались, то Архимаг покончил бы со всем восстанием одним единственным заклинанием.

Балгрендия

До присоединения к Империи Балгрендия была одним из старейших королевств на континенте. Даже сейчас она пользуется широкой автономией. Страну густых, непроходимых лесов и прибрежных болот, Балгрендию оказалось практически невозможно подчинить военной мощью, поэтому имперцы предоставили ей самоуправление.

Балгрендийцы суеверны и видят предзнаменования везде, куда бы ни посмотрели. Они не доверяют учению Нового Бога и придерживаются обычаев Старой Веры. Люди носят цветастую одежду и подчеркивают свой яркий образ браслетами, кольцами и ожерельями, сделанными из всего, что они могут себе позволить. Балгрендийцы, в целом, сосредоточены на собственных проблемах, так как знают, что не стоит лезть не в свое дело.

Король Фредерик правит уже пятьдесят лет. Он теперь совсем старик, седой и иссохший, его мысли погружены в прошлое, и ему трудно удерживать нити разговоров вокруг себя. Его сыновья-близнецы Николаус и Ури — непримиримые соперники. Их непрекращающаяся вражда вызывает беспокойство. Многие считают, что, когда старый король умрет, сыновья разорвут королевство на части.

Великое Герцогство Запада

С первых дней существования Империи Великим Герцогством правила единственная семья — Вандербруны. Хотя династия не сильно впечатляет, да и подпорчена внутрисемейными браками, но, несмотря на их несостоятельность, управляемая ими земля процветает.

Герцогство сохраняет феодальное устройство, несмотря на общественное развитие окружающих земель. Дворянство владеет всей землей и сдает ее арендаторам-земледельцам — крепостным, которые оставляют себе часть урожая, а остальное отдают лордам. Эта система работает только до тех пор, пока лорды остаются честными, а народ сыт. Низко- или высокородные, западники считаются отсталыми, глуповатыми, медлительными и неотёсанными.

Великим Герцогством правит Георг IV, ничтожный мелкий человечек, высоко оценивающий себя и свое положение. Он женат на своей тетке Матильде и прижил от нее девять детей. Герцогская семья всегда обитала в замке Вандербрун, огромной крепости, возвышающейся над водами Сапфирового озера. Окружающий город, также именуемый Вандербрун, построен из камня и дерева, и славится своими часами и игрушками.

Низкий Край

Низкий Край — житница Империи. Возделываемый поселившимися здесь много веков назад иммигрантами-полурослики ландшафт превратился из дикой местности в холмистые пастбища и золотистые нивы. По сельской местности разбросаны хутора и крошечные деревушки, где полурослики собираются насладиться обществом друг друга и обменяться новостями и товарами. Эта мирная земля свободна от многих проблем, одолевающих другие части Империи, но беспокойство растет, поскольку нестабильность в столице предвещает войну.

Восточная граница Низкого края пролегает по озеру Грёз. Это озеро является популярным местом отдыха знати и торговцев, а его берегах усеяны небольшими рыбацкими деревушками. Многие поселения приветствуют гостей, но некоторые, особенно на восточных берегах, избегают незнакомцев и придерживаются странных обычаев. В частности, об одной деревне, Кипучем Ключе, ходят слухи, что местные жители связались с темной силой, которая, как говорят, спит на дне озера.

Обрывок

Всего пятьдесят лет назад земли Обрывка были беззаконной пустыней, местом, откуда цивилизация отступила перед лицом набегов зверолюдов и эпидемий. Утрата контроля над землями породила убежище для многих угроз Империи, включая культистов, бандитов и чудовищ, нападающих на имперские фермы и поселения. Империя неоднократно посылала легионы орков на зачистку, но каждый раз налетчики возвращались в еще большем количестве в течение нескольких лет.

Дом Исцеления

Культ Нового Бога основал Дом Исцеления для борьбы с дрожащей сыпью, которая много лет назад поставила Империю на колени. Отчаяние заставило священников принимать помощь всякого, кто обладал талантом к медицине и целительству. Приток ведьм, волшебников, мудрецов и других помог священникам найти способ борьбы с болезнью и искоренить ее. С тех пор Дом Исцеления облегчает страдания больных и раненых, а его отделения появились в большинстве городов. Целители, обучавшиеся в Доме Исцеления и успешно завершившие обучение, носят красные плащи и татуировку раскрытой ладони на лице.

Чтобы хоть как-то повлиять на положение, император создал восьмую провинцию, названную Обрывком, и передал ее под управление своего второго сына, Хоруса. Хорус был бездельником и прожигателем жизни, и воспринял это назначение, как наказание. Надеясь доказать отцу, что он исправился, чтобы, возможно, вернуться в столицу и продолжить пребывать в праздности, он взялся за дело и действительно смог переломить ситуацию. С помощью местного ополчения, взятых напрокат у Кайкреса солдат-орков и нанятых в кредит наемников он истребил разбойников, оттеснил зверолюдов и справился с культистами, отправляющими в тайных укрытиях свои гнусные церемонии. И все это заняло всего двадцать лет.

Хорус приказал воздвигнуть четыре крепости в области, названной им Порубежье. Каждая поддерживает порядок, рассылая сеть патрулей, отлавливающих всяких отвратительных опасных тварей прежде, чем они доберутся до поселенцев на юге провинции. Его попытки освоить территорию начали приносить плоды, но недостаточно быстро для того, чтобы его отозвали домой. После смерти последнего родственника поседевший Хорус стал законным наследником Алебастрового Трона. Еще неизвестно, пойдет ли он против Короля Орков и предъявит свои права на престол, но это кажется маловероятным.

Пограничье

Суть этой земли лучше всего выражают замки и стены, образующие сплошную полосу укреплений вдоль западной границы Империи. При Ансе Харгроув, нынешней маркграфине, из-за участившихся набегов зверолюдов Щитовых гор основной заботой провинции стало поддержание боеготовности. Народ Пограничья всегда гордился своим мужеством и дисциплиной. Каждый здоровый житель, независимо от пола, обязан прослужить не менее трех лет в армии маркграфа, отстояв вахту на Императоровом Валу, давным-давно возведенном для отражения нашествий.

Три сотни лет назад император вручил Пограничье своему самому прославленному генералу, Аллену Харгроуву. Даровав ему титул маркграфа и власть над всеми землями от Узкого Пути до границ Старого Леса, он поручил Харгроуву охрану Империи от угрозы зверолюдов. Потомки Харгроува с честью исполняли свой долг, и ни одна тварь не прорвалась сквозь границы.

Все укрепления Пограничья прикрывают южные и западные рубежи, лишь некоторые защищают от угрозы со столичного направления. Анса напрягает силы, упрочняя оборону северной границы перед неизбежным, на ее взгляд, вторжением орочьих орд.

Елман

Елман — скорее крепость, чем город — укрыт каменной стеной высотой в 15 метров. Территория вокруг свободна от всякого сброда, который собирается под стенами, кажется, любого поселения — земля расчищены на километры, за которыми начинаются поля. Город стоит на реке Серебряной, обеспечивающей запас воды на случай осады.

Императоров Вал

Через несколько месяцев после основания Пограничья начались работы по возведению стены, которая сейчас простирается почти на 500 километров. На всем ее протяжении, каждые 400 метров, возвышается башня. То здесь, то там среди камней можно увидеть замешанные в раствор кости зверолюдов, а их уродливые черепа свисают со стен мрачным предупреждением спускающимся с гор шайкам.

Святое Царство

Святое Царство возникло из относительной безвестности и стало религиозным центром Империи столетия назад. Некогда именуемое королевством Тарра, оно долго избегало войн и раздоров, терзавших материк, но ввязалось в борьбу, когда король Роланд публично поддержал Астрид, основавшую культ Нового Бога. Он был одним из преданнейших последователей Астрид и оставался на ее стороне, невзирая на политическую целесообразность. После вознесения Астрид Роланд создал новую веру, основанную на ее учении, и превратил земли предков в престол одной из самых могущественных и влиятельных мировых религий.

По мере того, как Культ Нового Бога набирал силу и влияние по всей Империи, таррская монархия приходила в упадок. Сейчас монарх не более, чем декорация. Королева Мойра правит Святым Царством лишь номинально, однако, в отличие от предшественников, она с таким положением не согласна. Ее конфликт с возглавляющим культ Матриархом общеизвестен. Пока королева пытается восстановить влияние династии, инквизиторы работают против ее сторонников. Многие открытые противники церкви либо замолкли, либо исчезли.

Несмотря на политическую нестабильность, Святое Царство остается краем старых зеленых гор, плодородных полей, рек и ручьев, сверкающих озер, старомодных деревень и могучих замков. Столица, Семь Шпилей, получила свое имя от венчающих холм белых башен в центре. Каждая принадлежит определенному ордену — Хранителям знаний, Проповедникам, Инквизиции, Храмовникам, Молотам справедливости и другим. Посреди шпилей располагается королевский дворец. Это большое поместье, окруженное садами и фонтанами, утопает в тенях огромных башен. Город жмется к склонам холма, его белые здания с красными крышами выглядят лабиринтом улиц и переулков. За ним верста за верстой тянутся безмятежные поля, сады и виноградники.

Северный Удел

Захолустная провинция на северной окраине Империи, Северный Удел был задуман как преграда между ужасами Запустения и цветущими землями юга. Для получения дополнительной информации об этой провинции смотри ее полное описание далее в этой главе.

Старый Эдин

Поколения все более и более слабых королей разрушали некогда могущественное Эдинское государство, пока она не ослабело настолько, что не смогло оказать сопротивления присоединившему его Королю-Чародею Гога. После того, как Империя разгромила Гог, император восстановил эдинское дворянство и даровал ему некоторую независимость. Потомки королей Эдина правят этой землей до сих пор.

В Старом Эдине за восемь веков мало что поменялось. Юг и запад провинции представляют собой холмистые луга и редколесье, где наиболее обычным элементом пейзажа являются расположенные у проложенных по границам земель старых дорог фермы и виноградники. К северу становится теплее, а ландшафт понемногу дичает. Восток усеян озерами, а местность постепенно понижается, к заливу Полумесяца переходя в болота.

Королева Друзелла, молодая женщина двадцати с небольшим лет, пришла к власти два года назад после того, как ее старший брат неудачно упал с лошади. Многие опасались, что она не справится с бременем венца, поскольку она была известным вольнодумцем и яростным обличителем Алебастрового Трона. Однако с момента прихода к власти она взяла на себя ответственность и проявила себя как умный, способный лидер, готовый учиться на своих ошибках и прислушиваться к советникам. После восстания орков она отложилась из Империи и начала подготовку к отражению неизбежного, по ее мнению, вторжения.

Город Эдин

Столицей провинции является небольшой городок на 20 000 жителей, окруженный тремя стенами, строившимися постепенно по мере роста населения. Город славится текстилем, многие годы поставляя в Империю лучшие ткани и шерстяные изделия. Почтенный возраст города легко угадывается по старинной архитектуре и демонстрирующим признаки упадка величественным древним постройкам. Акведуки все еще обеспечивают Эдин водой, а Зал Богов возвышается на высочайшем холме, но лики идолов потрескались, колонны начинают осыпаться, а покоробившиеся мостовые делают проезд по запутанным улицам медленным и мучительным.

Конфедерация Девяти Городов

Девять независимых городов, расположенных на восточном берегу Империи, образуют свободную конфедерацию, связанную общими экономическими интересами. Каждый из них начинался как торговый центр в предыдущие века и разросся далеко за пределы своего скромного начала. Из-за налетчиков с юга и пиратства на морских путях Девять Городов объединились для совместной защиты. Однако их объединение было далеко не мирным. Споры по поводу пошлин, соперничество гильдий и даже обвинения в предательстве преследуют конфедерацию с момента основания. Мир царит только тогда, когда его сохранение отвечает интересам городов, но ни один город не пожертвует своими интересами ради общего блага.

Все девять городов представляют собой абсолютную плутократию, где власть находится в руках самых богатых граждан. Каждый город возглавляет автарх, получающий титул за «инвестиции» в городскую казну. Сумма известна только "инвестору" и работникам Хранилища, главного банка Империи, который собирает средства и помещает на счет города. Когда на титул претендуют несколько человек, победителем становится тот, кто больше заплатит, как поясняют работники Хранилища. Выборы — дело шумное, поскольку кандидаты объединяются во временные союзы для сбора средств. Конечно же, все вложения остаются в городской казне. Позволить себе участие в такой игре могут только люди со значительным капиталом.

Каждый автарх занимает пост в течение восьми лет или до своей смерти по естественным или неестественным причинам. Автарх обладает значительной властью, но удерживает ее только при поддержке совета, состоящего из представителей самых богатых гильдий. Как и в случае с постом автарха, места в совете покупаются. Автарх волен назначать цену, но не может отказать в месте её уплатившему. Гильдии сами выбирают своих представителей, и большинство из них рассматривает должность в совете как ступеньку к короне автарха.

Азул, Город Смерти

Азул томится в хватке Черной Руки, могущественной, обширной и коварной гильдии убийц. Черная Рука контролирует Совет Гильдий Азула, но не за счет экономического превосходства — по крайней мере, не совсем. Убийцы защищают свои позиции угрозой смертельной расправы. Выступить против Руки означает, что она нащупает и раздавит смельчака.

Азул, город скромных размеров с населением около 20 000, известен выстроившимися вдоль улиц Фонарщиками — статуями в рясах с капюшонами, держащими фонари, сами по себе загорающиеся на закате. Местная легенда гласит, что статуи — это окаменевшие останки тех, кто вызвал неудовольствие Ашракала, Короля-Чародея и основателя города.

Уже несколько лет автархом является Хозяйка. Некоторые поговаривают, что она добилась титула, запустив в спальню соперника ядовитую змею. Хозяйка скрывает личность и при встрече с советом или сановниками Империи и прочих из Девяти Городов всегда носит белую маску. Неподвижные черты и синие губы маски вызывают ассоциации с трупной бледностью.

Черная рука

Агенты Черной Руки повсюду. Она обучает последователей искусству убийства, а ученики постигают боевые приемы, анатомию, яды и множество других способов ускорить переселение ближнего на два метра вниз. Завершившие обучение получают звание Перста и отправляются в Империю. Там каждый Перст ведет двойную жизнь: с одной стороны он — простой обыватель, с другой — крадется в тенях с отравленным клинком наготове, собираясь поразить чужое сердце.

Рука не интересуется ни политикой, ни расширением своего влияния. Она предоставляет услугу — убийство — за баснословные суммы и работает над быстрым и эффективным удовлетворением запросов клиента. Каждому Персту назначен посредник, заключающий контракты с потенциальными клиентами и оставляющий информацию в оговоренном месте, откуда ее в определенный срок изымает исполнитель. После завершения заказа он оставляет плату там же, забрав свою долю.

Анонимность — ключ к успеху Черной руки. Посредник не знает личности Перста, и потому не может раскрыть ее недовольным клиентам или тем, кто хочет отомстить за жертву. Перст, напротив, всегда знает посредника, чтобы быть уверенным, что он действует в интересах организации.

Дис, Город Цепей

Посетителей Города Цепей встречает великий Колосс. Сделанный из бронзы титанический урод высотой 20 метров изображает голого мужика со вздыбленным фаллосом и длинной цепью, лежащей на протянутых вперед ладонях. У Колосса нет лица, зато есть ошейник и кандалы на запястьях и лодыжках.

Дис сколотил свое состояние на работорговле. Хотя рабство вышло из употребления в большинстве частей света, в конфедерации владеть людьми все еще

законно и большинство работ выполняется именно рабами. Невольничьи рынки Диса открыты круглосуточно, предлагая свежее мясо, захваченное или купленное в далеких землях, тем, у кого достаточно денег, чтобы чувствовать себя в безопасности. Самый крупный невольничий рынок в городе — Проспект Вздохов. Это главная улица города, проходящая его насквозь и упирающаяся в ступени дворца автарха. Вымощенная красным камнем дорога получила свое название от криков и стонов рабов, выставленных на расположенных вдоль нее торгах. Предлагаемый здесь товар считается лучшим из доступного и может предназначаться для самых разнообразных целей: от сражений и работы до более сомнительных занятий.

Всего три года назад пост автарха занял Интоний Великий. Его правление ознаменовалось невоздержанностью и декадансом. Будучи работорговцем сам, он использует свое огромное состояние для получения поста, для содержания Бронзовой Элиты, легиона посаженных для укрепления преданности на наркотики боевых рабов, и для удовлетворения своих садистических порывов.

Кем, Золотой Город

Все золото поступает из Кема, Золотого Города, где находится Хранилище, самого богатого и влиятельного из всех Девяти Городов. Говорят, что на рынках Кема решается судьба Империи. Когда Кем процветает, растет и Империя. Когда он в кризисе, обрушиваются рынки по всему цивилизованному миру. Влияние Кема таково, что у него есть постоянный представитель при императорском дворе, даже в эти смутные времена.

Влияние города обеспечивается Хранилищем, старинным банком, чеканящим монеты, находящиеся в обращении во всех имперских провинциях. Хранилище также устанавливает цены на различные товары, выдает ссуды и взимает плату за них. Поскольку Хранилище является самостоятельной организацией, несмотря на роль в имперской экономике, его руководство преследует собственные цели. Оно уже признало Ломовика императором, а его столичные агенты уже предлагают узурпатору гарантии кредита и безвозмездные ссуды. Не то, чтобы банк был доволен орком на Алебастровом Троне, но стабильность важнее.

Хранилище стоит особняком от города. Огромное сооружение без окон, вырезанное из белого гранита, скрывается за десятью стенами, каждую из которых днем и ночью патрулируют десять големов, заказанных банком у Гильдии Мастеров Лиджа.

Автарх Кема — Амелия Ро, богатая горожанка, обеспечившая себе пост на средства, тайно предоставленные ей Хранилищем. Она по большей части его марионетка и правит только на словах.

Киф, Город Крови

Киф называют Городом Крови из-за огромной арены, Горнила. Здесь город устраивает грандиозные сражения на потеху горожан и гостей. Гладиаторы выходят на пропитанный кровью песок, чтобы испытать силы в схватке друг против друга или против настоящего зверинца привезенных из далеких мест чудовищ. Горнило также дает городу простой способ утилизации преступников. Всякий преступивший закон будет сражаться или умрет. А когда в городе не хватает преступников, на арену отправляются закупленные в Дисе рабы.

Вся жизнь Кифа подчинена Горнилу. Слишком многие отрасли полагаются на него, в том числе поставщики продуктов питания, кузнецы, создающие и ремонтирующие оружие и доспехи, и охотники на монстров, рискующие жизнью, чтобы добыть невиданную ранее тварь. Рынки загружены, но большая часть доходов от торговли возвращается на арену, чтобы организовывать все более изощренные представления. В прошлом году город решил затопить Горнило, чтобы имитировать морской бой, и в результате чуть не разорился.

Автархом города является Квинта, знаменитая тем, что пять лет выходила на песок Горнила и смогла завоевать свободу. Она высокая, с исчерченной ужасными шрамами бронзовой кожей, и отнюдь не славится ни терпением, ни милосердием.

Лидж, Город Чудес

Лидж начался с убежища беглых магов, мыслителей и философов. Сюда Пророчица Астрид бежала, спасаясь от преследований, и здесь до сих пор возвышается Академия, первое учебное заведение континента. Сегодня Лидж служит домом для изобретателей, поэтов и художников, ремесленников, алхимиков и магов всех мастей. Здесь возможно все, и никто не отбрасывает идею, не попробовав её сначала.

Столь либеральное отношение к знаниям и изобретениям привело к многочисленным открытиям и достижениям, принесшим огромную пользу Империи, но также сделало Лидж местом опасным и непредсказуемым. Взрывы сотрясают город почти ежедневно. Монстры свободно рыщут по улицам, а облака ядовитого дыма, тянущиеся со стороны Гильдии Алхимиков и Гильдии Ремесленников, покрывают город постоянной дымкой. Печально известные кислотные дожди обжигают неприкрытую кожу. Загрязнение настолько велико, что люди носят маски, чтобы не вдыхать отравленный воздух, и пьют воду только в том случае, если она привезена из-за границы.

Несколько лет назад Тека приняла титул автарха и с тех пор старается обуздать самые вопиющие городские недостатки. Однако ее вмешательство нажило ей множество врагов; на сегодняшний день она пережила уже восемь покушений.

Несс, Первый Город

Эдинцы основали Несс тысячелетия назад, в начале завоевания материка. Город разросся от военного лагеря до широко раскинувшегося мегаполиса, чье население одно время сравнялось с Кайкресом.

Последняя тысяча лет выдалась для Несса непростой. Он достиг пика могущества в первом веке, став крупным торговым узлом. В 128 году "Первооткрыватель", купеческое судно с далекого востока, занес в город Дрожащую Сыпь, практически выкосившую население. Бегство уцелевших горожан лишь разнесло болезнь по окрестным землям. В результате мор убил треть жителей Империи. Город не смог восстановить ни население, ни репутацию. Большая часть его необитаема, целые районы медленно обращаются в пустыри.

Несс выживает только за счет сельского хозяйства. На примыкающих к городу фермах выращивают зерно и хлопок, перепродаваемые по всему побережью. Во внешних районах все еще кто-то живет, поддерживаемый поселенцами-полурослики, но немногие заходят в разваливающийся центр.

Осыпающиеся здания, заброшенные дворцы и кривые улицы придают Нессу странный и потусторонний вид. Чтобы добраться до обитаемых мест, придется пройти через кварталы, пустовавшие десятилетия, если не века. В домах, где жили богатые и влиятельные горожане, теперь гнездятся лишь крысы да голуби. Над городом витает атмосфера горя и утраты, а призраки жертв мора — обычное явление.

Уриан — автарх Несса. Простой рыбак, он купил титул за 100 золотых крон и удерживает его уже пять лет. Это человек с незамысловатым вкусом и мягким характером, и он искренне хочет, вернуть Нессу былую славу.

Пруул, город воров

Великий город Пруул расположен на южном берегу залива Полумесяца. Здесь полно густого дыма, частых пожаров и неорганизованной преступности. В смердящих закоулках этого дикого и непредсказуемого города легче легкого стать трупом.

Пруул был таким не всегда. Когда-то это было удивительно богатое и процветающее место, совсем как современный Кем, но с крайним социальным неравенством. Богатство сосредоточилось в руках крошечной части горожан, а все остальные были вынуждены грызться за объедки. По мере нарастания отчаяния трущобы захлестнула преступность. На крики о помощи никто не откликался, поскольку богачи могли себе позволить охрану. В конечном итоге проблемы беднейших районов перекинулись и на более богатые, а убийства и грабежи посеяли страх среди верхушки Пруула.

Великие дома съехали из города в поместья или совсем его покинули. Гильдии были распущены, а посетители перестали приезжать посмотреть на городские достопримечательности. Пруул был брошен на произвол судьбы. Он мог бы погибнуть, если бы не предприимчивый вор по прозвищу Булыга. Хоть он и был тем еще негодяем, но и главарем банды, поэтому Булыга осознал, что городскому дну нужна структура, которая будет организовывать преступность, определяя кто, что может грабить. Булыга уговорил нескольких городских авторитетов и основал первую в Империи Гильдию Воров.

Пруул по-прежнему остается опасным местом и обычно считается бедным, захолустным и прибежищем для тех, кто не может или не хочет вписаться в приличное общество. Однако Гильдия Воров подняла город из той ямы, где он пребывал, и обуздала преступность. Любой, кто захочет пойти на дело, обязан в нее вступить, а те, кого поймают на самочинном воровстве, лишаются руки. Был восстановлен своего рода порядок, и в город начала возвращаться торговля.

Прапраправнучка Булыги, Кошка, является и автархом, и главой Гильдии Воров. Ее происхождение гарантирует, что она сохранит эту позицию, поскольку ее коллеги и соперники весьма уважают ее семью.

Сет, Город Богов

В Сете приветствуются все верования и учения. Расположенный между Азулом и Эдесом город является укрытием для людей, ищущих убежища от охотников на ведьм и инквизиторов на севере, а также от безумия пожирателей лотоса. Конечно, Сет таит в себе свои опасности, которые не всегда очевидны для новых посетителей.

В городе исповедуют множество разрешенных религий. Культ Нового Бога имеет три больших храма. Богам Старой Веры отданы роща и десять капищ. Даже у орочьих богов Крови и Железа есть небольшой храм. Мистики, философы, медиумы, гуру, пророки и послушники божеств и чуждых и привычных наводняют улицы, обещая спасение и наставление любому, кто согласен прислушаться. Сет привлекает ищущих ответы, предлагая каждому ключ к раскрытию внутреннего потенциала.

Проблемы возникают из-за того, что в городе приветствуются все религии. Закон города дает равный статус любому верующему, независимо от доктрины. Таким образом, рукоположенный священник Нового Бога имеет равное положение с бредящим сумасшедшим, который бормочет и кричит о Том, Кто Наблюдает, в то время как слуги Повелителя Демонов открыто практикуют свои мерзкие обряды у всех на виду. Шарлатаны, жаждущие разлучить дураков с деньгами, ждут на каждом углу и в каждом переулке, предлагая спасение, мудрость и все остальное, что может понадобиться прохожим в обмен на несколько монет. Вместе голоса верующих создают сбивающий с толку шум, где разница между истиной и ложью становится несущественной.

Отец Устин, расстриженный священник Нового Бога, является автархом города и проявляет большой интерес к запретным знаниям. Он был отлучен от Культа Нового Бога, когда инквизиторы обнаружили у него несколько нечестивых фолиантов, в том числе «Желтое око», «Плач Повелителя Падали» и легендарную «Книгу мертвых». Устин бежал из Святого царства, преследуемый по пятам охотниками на ведьм, обретя убежище в городе. Он основал храм и собрал в паству могущественных и влиятельных торговцев, поддержка которых гарантирует, что он сможет некоторое время удерживать пост.

Эдес, Грезящий Город

Дымка всегда, кроме самых жарких дней, висит над Городом Грез, наполняя его улицы и площади туманом. Зыбкий полумрак вполне приличествует месту, поскольку люди здесь проводят дни и ночи в плену цветков лотоса. К ним пристрастились столь многие, что город кажется пустым и тихим, пока его жители теряются в вызванных этим печально известным наркотиком грезах. Поскольку лишь немногие могут поддерживать жизнедеятельность города, Эдес начал медленно увядать в течение последних нескольких десятилетий и теперь наполовину лежит в руинах.

Мартоний был автархом в течение тридцати лет, дольше, чем любой другой в истории конфедерации. Его длительная служба связана не с каким-либо выдающимся успехом или добродетелью с его стороны. Скорее, никто в городе, кто мог бы купить титул, не беспокоился об этом. В любом случае, Мартония, по воспоминаниям очевидцев, в последний раз видели несколько месяцев назад. Некоторые думают, что он уже умер.

Братство теней

История Братства Теней длинна, отвратительна и берет свое начало среди старинной аристократии Гога. Это общество влиятельных богачей присягнуло Повелителю Демонов. Они скрытно приближают приход своего темного господина, опрометчиво уверовав, что будут править миром от его имени.

У Братства есть ложи в большинстве стран, от отдельных служителей до обширных сект, охватывающих целые города. Культисты проводят тайные встречи в обособленных местах, вроде старых погребов, загородных развалин или за закрытыми дверями богатых усадьб. Члены культа могут и не скрывать свои личности друг от друга, но во время собраний всегда носят мантии и маски животных. Подобные встречи всегда сопровождаются нечестивыми деяниями — ритуальными жертвоприношениями, оргиями и насилием.

Но как бы не распространилось Братство, ложи не объединяют усилий, рассматривая друг друга в качестве непримиримых соперников. Одна группа может раскрыть деятельность другой, отвлекая внимание от собственных планов. Такое хроническое предательство делает цели культа практически недостижимыми.

Другие земли

На континенте и вокруг него существует множество других городов-государств и стран. Вот несколько наиболее примечательных мест, которые могут посетить персонажи.

Блётланд

Блётланд, исконная родина йотунов, простирается на юг от Окаянных земель до непроходимых Драконьих Клыков, высоких гор, тянущихся от берега до берега, чьи вершины кишат драконами и великанами.

Жизнь в Блётланде — это фактически образец трудностей. Снег не тает, бури не утихают, а ресурсов мало. Поселения существуют за счет рыбной ловли и китобойного промысла. Далее вглубь суши над предгорьями, вздымающимися к расположенным за ними пикам, возвышаются огромные крепости изо льда и камня. Здесь правят таны Блётланда.

Земли Вайды

Не у каждого государства есть границы. Земли Вайды лежат там, где поселяются эти кочевники. Происходящая от первых от первых живших на континенте людей, на протяжении веков смешивавшихся с другими представителями человечества, Вайда делится на тринадцать племен. Они живут на окраинах цивилизации по всему континенту, от склонов пика Ужаса до глубин Туманного леса и в любом другом понравившемся им месте. Каждое племя названо тотемного духа животного, мелкого бога, входящего в пантеон Старой Веры. Вот эти племена — Барсук, Медведь, Кабан, Олень, Орел, Лис, Заяц, Лошадь, Выдра, Сова, Ворон, Змея и Волк.

Вайда ненавидит Империю. Они помнят былые времена, когда человечество и феи жили в гармонии в золотую эру мира, наступившую после победы над троллями. Они считают, что пришествие Короля-Чародея и прибытие из-за моря каласанов, создавших Империю из пепла древности, подтолкнули мир к краю пропасти. Вайда боится конца.

Королевство парусов

Королевство Парусов раскинулось на шестнадцати островах, образующих полумесяц, в нескольких сотнях километров от берега континента, в Рассветном океане. Его превосходный флот разбил все надежды Империи на присоединение островов; его корабли — самые быстрые и маневренные из всех, бороздящих моря. Хотя Королевство Парусов и Империя временами конфликтовали, оно избегает вмешиваться в континентальные беспорядки и открывает свои порты для всех подходящих к берегу.

Самый большой остров, Опал, является политической и экономической столицей королевства, и в этом зеленом раю обитает распущенный монарх, правящий уже два десятилетия. Король Сасул — известный пьяница и развратник, более заинтересованный в получении наслаждения, чем в заботе об интересах своего народа. Ходят слухи, что его любовницы и любовники исчисляются сотнями, а на длящихся по месяцу кутежах доступны развлечения на любой вкус.

Острова королевства скалистые и гористые, но покрыты плотным ковром изобилующих дикой жизнью джунглей. Поселения расположены вдоль побережий и пробавляются в основном рыболовством и торговлей. Исследователи глубин островов утверждают, что обнаружили руины более древних цивилизаций, некоторые из которых населены странными людьми и существами.

Королевство Черепов

Королевство Черепов занимает опустошенную, разоренную территорию к югу и западу от Щитовых гор. У этого места темная и зловещая история, неразрывно связанная с его правительницей — некроманткой, известной, как Темная Госпожа. Считается, что Темная Госпожа когда-то была смертной женщиной непревзойденной красоты, дочерью Гога, снискавшей благосклонность Короля-Чародея и сумевшей сдержать худшие из его бесчинств. Их роман был наполнен великой страстью и ужасающей трагедией, его расцвет и угасание остаются темой песен и стихов множества бардов.

Когда объединенные армии фей и смертных сразили ее возлюбленного, Темная Госпожа сбежала со своими сыновьями-близнецами и свитой. Они ушли за Щитовые горы, чтобы найти убежище в суровых землях к югу от Бескрайней степи, вдали от благ цивилизации. Число выживших сократилось из-за непрекращающихся набегов кентавров, голода и эпидемий. Хоть магия Темной Госпожи и защищала ее народ, этого было недостаточно, чтобы спасти ее собственных сыновей. Один погиб, сражаясь с кентаврами, а другой умер от болезни. Поглощенная горем, она обратилась к некромантии и превратила покойных сыновей в покорную нежить.

Спустя столетия царство Темной Госпожи стало известно как Королевство Черепов. Оно кишит нежитью и упырями — безумными, искаженными людьми, давно утратившими всякую человечность и теперь бродящими по пустошам помешанными на бойне бандами. Темная Госпожа долгие годы правит с трона из костей кентавров, расположенного в возвышающейся на сотню метров над центром страны белоснежной башне. В ее темных коридорах и залах она замышляет отомстить Империи и пополняет свое немертвое воинство. Считается, что у Темной Госпожи много шпионов в столице, и что она могла приложить руку к восхождению на Алебастровый Трон Короля Орков.

Лоскутные Земли

Границы между этими двадцатью или около того баронствами, графствами и другими политическими образованиями меняются каждый сезон. Война и распри определяют отношения между мелкими государствами, и каждый же сезон армии бьются о вражеские укрепления, пока обе стороны не устанут.

Большинство дворян, правящих Лоскутными Землями, немногим лучше бандитов. Они берут все, что хотят, у крестьян, работающих на их землях, всячески злоупотребляют властью и доказывают, что они недостойны ее, как ни посмотри. Отсюда исходит множество заказов для убийц из Черной Руки, что также не способствует стабильности. Из-за слабости власти и отсутствия порядка Лоскутные Земли стали прибежищем всех видов зла.

Пиратские острова

Бухта Полумесяца столкнулась с пиратством задолго до основания Империи. Стремительные корабли, набитые отборными ублюдками, охотятся на торговые суда, силой изымая груз. Не довольствуясь одними кораблями, пираты осмелели и начали набеги на Девятиградье и деревушки Старого Эдина. Торговые дома, при финансовой поддержке Хранилища, смогли сократить потери и защитить свои суда, но череп и кости все еще реют над морем, вселяя ужас в сердца самых храбрых моряков лишь показавшись на горизонте.

Пиратскими островами именуются четыре небольших острова к югу от Королевства Парусов. Единственный

закон, которому следуют пираты, — это Пиратский кодекс, нечеткий набор правил для справедливого разделения добычи. Помимо этого, и несколько основных указов, изданных Кругом Капитанов, выборным советом пиратских капитанов, поддерживающим мир и разрешающим споры, население островов может делать все, что ему заблагорассудится. В последнее время Круг все чаще и чаще пользуется своей властью, и кажется, что они надеются превратить Пиратские острова в признанный город-государство, оставив дни пиратства позади.

Из-за отсутствия древесины на островах поселения строятся из отходов и обломков. Пираты вытаскивают бесхозные корабли на берег и переоборудуют их, например, в таверны или гостиницы. Мостки из досок и веревок соединяют мешанину строений, расположенных без всякого плана или системы, поэтому здесь легко заблудиться и найти проблем.

Многие пираты поклоняются кровожадному богу, известному как Одноглазый Пит. Его последователи выливают в море немного рома, чтобы напоить пиратского бога. Они считают, что если он протрезвеет, то может заметить, насколько разбогатели его приверженцы, и забрать все себе.

Свободные владения Нара

Там, где Щитовые горы уходят в море, стоит череда некогда господствовавших на восточном побережье древних цвергских крепостей, демонстрируя изобретательность и мастерство их каменщиков. Они увенчали низкие горы огромными стенами и могучими башнями, высекли в в необработанном камне проходы и шахты, ведущие в самое сердце мира. Из-за этих стен выглядывают огромные статуи цвергов-воинов, каждая застыла в бдительной позе, прикрывая каменные глаза одной рукой и сжимая в другой огромный топор. Крепости вызывали трепет у каждого, кто их видел. Никто не осмеливался проверить своей армией их оборону. А затем, пятьсот лет назад, цверги, владевшие крепостями, внезапно исчезли без следа. Вчера еще в кузнях звенели молоты, а на следующий день все стихло, впервые за тысячу лет.

Крепости пустовали недолго. Вскоре они стали прибежищем для изгнанных из Империи и ищущих новую жизнь, свободную от тирании Алебастрового Трона. Спустя столетие люди, поселившиеся в заброшенных залах, объявили о своей независимости. Как свободный народ, они не преклоняют колени ни перед королем, ни перед королевой и сопротивляются любым попыткам присоединить свои земли к тем, кто уже страдает от ига угнетения. Называв себя Свободными владениями Нара, в честь последнего цвергфюрста, правившего этими цитаделями, они показали упрямым, независимым народом, не испытывающим к своим имперским соседям ничего, кроме презрения.

Нарцы населяют четыре из пяти крепостей. В каждой обитаемой крепости проживает несколько тысяч человек, выбирающих лидеров из своего числа. В шахтах по-прежнему встречается железо, серебро и другие ценные металлы, а нарцы производят из них прекрасные металлические изделия, которые они обменивают в Девяти Городах на дерево, еду и ткани.

Нарцы в несколько раз пытались освоить пятую крепость, но каждая попытка заканчивалась катастрофой. Там в тоннелях рыщет смерть. Выжившие, трясущиеся и обезумевшие, дрожащими голосами рассказывали о живых тенях, крадущихся из глубинах, хватая неосторожных, о стонах, эхом разносящихся по шахтам, и об охотящихся на живых странных, ползучих тварях со щупальцами, глазами и зубами. После пяти неудачных попыток колонизации нарцы отказались от планов по заселению крепости, хотя были и экспедиции, направленные выяснить, что случилось с местными цвергами. Многие опасаются, что слишком пристальное внимание заставит обитающую здесь тьму приглядеться к соседним цитаделям.

Северный Удел

Северный Удел представляет собой северную границу Империи, последние присоединенные территории, завоеванные перед тем, как она погрузилась в хаос и анархию. Цивилизация проникла сюда не особо глубоко и руины, оставленные древними народами, еще усеивают глубинку. Этот регион отличается разнообразным климатом и географическим положением, подходящим для поддержания разнообразия флоры и фауны — как знакомых, так и совершенно чуждых. Удаленность Северного Предела от столицы и многочисленность неизведанных мест делает его идеальной сценой для самых разных историй, от исследований до интриг, приключений и ужасов. Здесь ты можешь найти всю необходимую информацию для проведения игр в этой местности.

История

История Северного Удела написана огнем и кровью. Она состоит в основном из конфликтов — войнами за господство, завоевание и из-за банальных споров. Солдатскими костями усеяны поля по всей провинции — все, что осталось от неизвестных армий почти забытых стран. Поэтому вполне уместно, что судьба мира может решиться на этой древней земле.

Земли Лета

От сверкающих башен, возвышающихся над закопченными улицами Перепутья, до изящных каменных арок, стоящих в чистом поле, до своеобразных домов, спрятанных в самых старых лесах, и необычных скульптур, выкапываемых из мягкого суглинка — повсюду видны останки древних, волшебных времен. Земли Лета, последнее великое царство народа фей, процветали, когда человечество еще не вышло из пещер. В те дни по миру бродили боги, а угроза Повелителя Демонов была почти неизвестна.

Феи здесь, как и повсюду, жили в гармонии с природой, изменяя ее в соответствии со своими потребностями с помощью мощной магии и способствуя жизни и красоте во всех вещах. Там, где теперь Перепутье уродует облик мира, когда-то стоял величественный город, в котором располагался дворец Королевы Лета и весь ее двор, а высокие деревья Туманного леса простирались на восток до берегов Рассветного океана. Королева Лета правила мягко, и ее подданные могли свободно идти, куда захотят. Среди жившего здесь доброго народа царила благодать.

Все когда-то заканчивается, это справедливо даже для бессмертных, вроде эльфов и их родни. Последние дни лета настали, когда с западных гор, чьи голые скалы тогда подпирали небеса, спустились тролли. В Дивном Народе они увидели свою противоположность. Феи были беззаботны, чудесны и полны жизни, а тролли оказались низкими искаженными тварями — скотинами, чье сердце отравлено разочарованием грубостью собственного обличья, с характером подлым и злобным. Тролли использовали темную магию, чтобы поработить великанов и создать из обычных зверей ужасающих чудовищ. При поддержке своего уродливого войска они вторглись в Земли Лета, неся смерть не знавшим ее. Война бушевала десятилетия без явного перевеса, пока Князь-Дрозд, соправитель Королевы Лета, не сразился с Королем Троллей, убив

его. Одержав победу, владыка эльфов погиб и сам. Королева Лета, чье сердце ожесточилось из-за утраты истинной любви, не говоря уже о бесчисленном множестве других сородичей, покинувших мир, наложила на троллей тяжкое проклятие — проклятие, не дававшее им возможности вновь взглянуть на солнечный свет, не обратившись в камень от внутреннего безобразия. И потому тролли бежали, озлобленные поражением и оплакивая заслуженное своими делами проклятие, и укрылись под горами.

Хоть феи и победили, земли объяла печаль. Время лета прошло. Началась осень.

Первые Люди

Человечество пришло в Осенние Земли спустя столетия после окончания Войн Троллей. Простые охотники и собиратели, они восхищались встреченными феями и считали их божествами; некоторые утверждают, что боги Старой Веры берут свое начало от этих первых встреч. Первые Люди были встречены феями гостеприимно и дружелюбно, но все равно были слишком напуганы, чтобы отважиться проникнуть в западные пределы, потому остались в низинах недалеко от берегов, где они высадились.

Предательство и завоевание

Спустя столетия после того, как Первые Люди поселились на окраинах Осенних Земель, из-за Рассветного океана в поисках добычи явились кровожадные завоеватели. Они сломили скудное сопротивление Первых Людей и поработили их. Выжившие бежали на север, чтобы укрыться в Паучьем лесу, где они разорвали связи с феями и обратили сердца и умы к неописуемой силе, известной как Королева Пауков. Завоеватели, называвшие себя эдинцами, вторглись в земли фей. Не желая вступать в очередную опустошительную войну, Королева Лета соткала из магии и грез новый мир, ставший убежищем ее народа. Феи покинули родину и перебрались в новое скрытое королевство, где и пребывают с тех пор.

Не все феи были готовы просто бежать. Собственный сын Королевы Лета отказался от матери, объявив, что будет сражаться с захватчиками. Он, с тех пор называемы Предателем, и выступившие на его стороне стали известны, как Темные, поскольку нарушили обычаи и обратились к темной магии, сражаясь с врагом. Война вновь охватила земли, оставив от большей части лишь горелые развалины. Захватчики отступили и обратили свое внимание на юг, где выжившие феи попрятались по тёмным местам и стали искаженными ненавистью чудовищами, не сильно отличавшимися от некогда досаждавших им троллей.

Темные времена

Следующие за Предательством и эдинским нашествием годы были темными. Люди-поселенцы вернулись в родные края, но обнаружили, что те полны темной магии, мстительных духов и темных фей. Странные чудовища рыскали в ночи, нападая на хутора и одинокие деревни. Несмотря на трудности, человечество выстояло и в конечном итоге поделило пустоши на десятки мелких королевств, герцогств и городов-государств.

Но даже в такой обстановке, когда островки цивилизации не противостояли порожденным западом опасностям, они сражались между собой. Маршировали войска, на огонек заглядывали болезни, землю охватил голод, а в дверях Отца Смерти образовалась давка.

Ни одно из этих государств не пережило пришествие Короля-Чародея. Гог, мрачный народ, долгое время упивавшийся тьмой и злом, вышел из Запустения, спасаясь от порожденной им скверны, что на нетронутом юге начать все сначала. При поддержке нежити и подчиненных демонов они сокрушили мелкие королевства и поработили население. Цивилизация потеряла контроль над землей, и пустошь начала неуклонно возвращать отнятое у нее.

Расцвет Империи

Правление Короля-Чародея закончилось вторжением каласанов. В годы после основания Империи Северный Удел превратился в заросшую пустошь, заваленную рассыпающимися останками давно забытых миром народов, его дороги развалились, а города были заброшены. И все же он не пустовал. На склонах Щитовых гор еще стояли монастыри. В Туманном лесу и Костяных топях поселялись отшельники. Изолированные поселения умудрялись выживать, будучи отрезанными от остального мира, а по диким местам бродили странные люди.

Поражение Короля-Чародея привело к тому, что многие из выживших людей Гога бежали в пустыню, надеясь найти убежище в оставленных предками руинах. На протяжении последующих десятилетий и столетий за ними последовали и другие беженцы. Многие бежали от расширения Империи и сражавшихся во имя императора кровожадных орков. Другие стремились начать новую жизнь, расплачиваясь за свою свободу неудобствами фронтира. В результате начали появляться новые поселения, сначала на востоке, а затем и дальше на запад, вплоть до Туманного леса и тени ужасающего Пика Страха.

Крестовые походы

Когда Культ Нового Бога утвердился в качестве основной религии Империи, он обратил свое внимание на угрозу с севера. Империя ограничилась защитой рубежей от Запустения и порождаемых им, казалось бы, бесконечных ужасов. Воинствующее течение культа Нового Бога требовало от Матриарха собрать армию для сдерживания угрозы. Его давление, а также вести о появлении новых ужасов в Северном Уделе, заставили ее принять меры. Святое Царство при поддержке Империи собрало огромную армию и отправило ее за горы, навстречу тварям.

Крестоносцы принесли на границу порядок, справедливость и стабильность и воздвигли цепочку цитаделей вдоль края Запустения, опираясь на которые они могли организовывать экспедиции и защищать жителей границы и Империи. Финансовое участие Империи росло, пока она просто не присоединила эти земли в качестве своей восьмой провинции, в результате чего весь регион оказался под властью Алебастрового Трона.

Настоящее

Для большей части Северного Удела мало что изменилось с момента присоединения к Империи. В восточных землях крестоносцы сделали больше для укрощения дикой местности, чем Империя, а финансирование из Кайкреса мало что изменило в жизни обычного населения. Губернатор провинции управляет ей из своей резиденции в Шестерце, но ему не хватает средств или ресурсов для обеспечения соблюдения имперского закона. Большинство поселений предоставлено само себе, как это было на протяжении поколений. Проблемы, с которыми сейчас столкнулась столица, кажутся далекими, и большинство людей не беспокоятся о том, кто на каком троне сидит, пока они могут заниматься своими делами.

География и климат

Северный Удел — умеренного размера территория, заключенная в естественные границы. К западу и югу располагаются Тролльи и Щитовые горы соответственно. Северная граница образована Запустением и Паучьим лесом. На восток провинция зеленой полосой тянется до побережья Рассветного океана. Ландшафты весьма разнообразны, включая реликтовые леса, невысокие холмы и множество пашен, особенно на востоке. Земля исчерчена реками и ручьями, питаемыми тающим в горах снегом. Многие из немалых озер остались еще после отступления ледников в конце последнего ледникового периода.

Железные Пики

Железные Пики — цепочка старых гор, образующая естественную границу Запустения. Шахтеры вгрызаются в твердые скалы в поисках железной руды, отбиваясь от наводняющих горные пещеры огров и боггартов.

Зеркальное озеро

Зеркальное озеро, самый большой пресноводный водоем в Северном Уделе, начинается у основания Обрыва, там, где Серебряная река переливается через край, обрушиваясь в разлившиеся внизу воды. Неизвестно, насколько оно глубоко — никто так и не нашел дна. Несколько пещер ведут под утесы, в проходящую под большей частью региона обширную систему пещер, приютившую троглодитов, гномов и прочих обитателей подземелий.

Зубы

К юго-востоку от Северного Удела над водой возвышается череда больших скалистых островов. Они получили свое название от скрытых бурлящими водами скал, которые могут пробить корпус слишком близко подошедшего корабля. Потомки йотунских налетчиков, поселившихся здесь много веков назад, живут в небольших прибрежных городках, построенных из частично утопленных в холмах длинных домов. Покрытые дерном, поросшие травой крыши скрывают их присутствие от проходящих судов.

Завершает цепочку самый крошечный из Зубов, Ведьмин Насест. Островок получил свое имя от живущей здесь Друзиллы, могущественной погодной ведьмы. Полосы тумана и внезапные мощные бури отпугивают всех решивших высадиться, кроме наиболее отчаявшихся. Несмотря на зловещую репутацию Друзилла была известна тем, что помогала разбившимся о скалы судам, и множество кораблей смогли благополучно достичь берега благодаря сиявшему на самом высоком холме ее острова маяку.

Костяные Топи

Костяные Топи занимают значительную часть северо-восточного побережья провинции. Это болото с солоноватой водой, кишащее паразитами и необычайно большими рептилиями, получило свое название от покрытых коркой соли деревьев, которыми, как костями, усеяна большая часть местности. В болоте живет, по крайней мере, одно племя людоящеров, и огни их костров можно увидеть за много километров. Крошечные деревушки вдоль его границ населены отсталыми, странными людьми, многие из которых обладают чертами пресмыкающихся.

Курганы

Эта протянувшаяся в центре Северного Удела полоса усеянных руинами позабытого народа покатых холмов по слухам населена призраками. Под холмами расположены гробницы вождей и воинов, возможно, принадлежавших к Первым Людям. То здесь, то там возвышаются собранные в круги стоячие камни, а на верхушках холмов торчат монументы, на чьей изъеденной временем поверхности еще можно различить руны и завитки.

Можно услышать множество историй о бродящих в холмах мертвецах, чьи тощие фигуры с обрывками плоти укрыты бронзой и подгнившей кожей, а мечи мерцают нечестивым светом. Местные избегают сюда заходить, и всеми силами стараются отвадить разорителей могил, опасаясь, что те потревожат обитателей холмов.

Низины

Известные плодородными почвами Низины кормят всю провинцию. Поселенцы-полурослики давным-давно заявили права на эти земли, и их деревни усеивают сельскую местность, наряду с холмистыми нивами и пастбищами. Ополчение полурослико в патрулирует границы, особенно на юге, откуда набегает Вайда, уводя скот и поджигая фермы.

Обрыв

Тысячи лет назад смещение пластов земной коры подняло запад провинции на сотни метров выше востока. Обрыв — колоссальный утес, образовавшийся в результате этого подъема. Протянувшись от Железных Пиков на севере до Отвалов на юге, он затмевает горизонт всем лежащим к востоку землям. Текущие с него водопады питают озера и реки внизу, а на краю построены многочисленные деревни и города. Маршруты, позволяющие путешествовать вверх и вниз по скалам, нечасты и находятся далеко друг от друга.

Отвалы

Там, где Щитовые горы сворачивают к югу, образуя хребет Империи, на восток тянется цепь невысоких холмов. Эта холмистая местность холодная, ветреная и в основном пустая, если не считать нескольких пастухов и их отар, а также нескольких изолированных хуторов, которые притаившихся на вершинах холмов. Несколько кланов Вайды — Барсуки, Вороны и Волки — перебрались в Отвалы много лет назад и основали более или менее постоянные поселения на холмах. Они часто совершают набеги на Низины, из-за чего многие фермеры-полурослики объединяются в отряды самообороны, чтобы защитить скот от вороватых горцев.

Пик Страха

Пик Страха, высочайшая вершина Щитовых гор, считается домом Великого Дракона, древнего и устрашающего монстра легендарной силы. Каменистая возвышенность покрыта снегом круглый год и часто укутана облаками, а склоны опасны из-за оползней, лавин и трещин, из которых без предупреждения вырывается горячий пар. По окрестным землям бродят странные существа.

Призрачный лес

Этот густой березняк когда-то был частью Туманного леса, но с тех пор успел отделиться. Днем и ночью между белыми стволами клубится туман, независимо от времени года, а деревья растут так густо, что легко заблудиться. Злые феи, духи и другие ужасающие существа обитают здесь, привлеченные невыразимой тьмой в центре леса.

Пылающие Своды

Пылающие Своды — это участок действующих вулканов в северных отрогах Щитовых гор. Они круглый год изрыгают дым и огонь, а облака пепла струятся из кальдер, просыпаясь золой и пеплом в Бескрайней степи на юге. Немногие существа живут здесь, хотя считается, что в большом городе, построенном на выступающем из одного из меньших конусов отроге, обитает колония саламандр (элементалей огня).

Старый лес

Старый лес растет к востоку от Черных холмов. Поселенцы вырубали лес ради древесины, пока охраняющие его лешие не пришли в ярость и не перебили почти всех дровосеков. Друид по имени Фиона смогла заключить мир между лешими и поселенцами, и до сих пор живет там, поддерживая его.

Темный лес

Зловещая репутация Темного леса, некогда бывшего частью Туманного, уберегла его от участи стать источником древесины для восточных поселений. Наводняющие лес зверолюды собираются где-то в глубине леса у провала, куда они скидывают внутренности жертв, утоляя голод своего темного бога.

Тролльи горы

Тролльи горы — участок поросших темным лесом гор посреди большого хребта Щитовых. Как ясно из названия, регион наводнен троллями, под прикрытием ночи набегающими из своих пещер в Туманный лес, доставляя неприятности всем, вторгающимся на их территории. Считается, что тролли охраняют невероятные сокровища — золото, драгоценности и прочее, украденное из Земель Лета.

Туманный лес

Когда-то Туманный лес простирался от Щитовых гор до самого Рассветного океана. Теперь все, что осталось от некогда великого леса, расположено на западной окраине провинции, хотя этот остаток, сохранивший высокие деревья и тайные места, все еще и внушает почтение.

В ясный день с большого расстояния едва можно разглядеть поднимающиеся над лесом призрачные башни Альфхейма, каждая из которых представляет собой шпиль из белого камня, увенчанный сверкающим золотом. Найти скрытое королевство — нелегкий подвиг: тропы через густой лес извиваются и поворачивают, уводя исследователей обратно туда, откуда они пришли, или вглубь, после чего их больше никто не видит. Между деревьями клубится туман, из-за чего найти дорогу еще труднее. Фавны, эльфы, говорящие животные и другие феи, живущие в лесу, могут предложить помощь или помешать, в зависимости от того, кто входит в их земли.

Холодное озеро

Воды Холодного озера настолько прозрачны, что можно увидеть раскинувшиеся на дне руины древнего города, а иногда и духов, мелькающих среди теней глубин. Большинство людей считает Холодное озеро воротами в земли фей.

Черные воды

Русло Холодной реки оканчивается в пропахшем серой грязном пузырящемся озере. Сама река чиста, так что местные жители считают, что озеро образовалось от смешения речных вод с залежами ядовитых отходов. По берегам озера лежат кости тех, кто рискнул окунуться в его зловонные глубины.

Черные Холмы

Черные холмы получили название от богатых залежей угля в недрах. Эти высокие холмы источены шахтами, а разбитые вокруг них лагеря дают приют тем, кто рискует бросить вызов темноте, ядовитому воздуху и тесным тоннелям. Шахтёры рассказывают о встречах со всевозможными странными видами флоры и фауны, от ползучих пятен черной жижи до боящихся света тощих гуманоидов, черными глазами наблюдающих из теней. Они также нашли жуткие наскальные рисунки и им приходиться иметь дело с неожиданно выходящим из строя оборудованием.

Основные поселения

Поселения в Северном Уделе бывают самыми разными по размеру, от хуторов в глуши до многолюдных городов, вмещающих десятки тысяч. Некоторые из них описаны в этом разделе.

Высадка

Хотя Империя изгнала основавших Высадку йотунов много лет назад, город сохранил большую часть своей первоначальной архитектуры и характера. От причалов и верфей, расположенных вдоль берега, вверх по пологому холму поднимаются вдоль широких, соединенных серией пандусов улиц длинные и низкие деревянные здания. В оседлавшей холм большой деревянно-каменной крепости обитает лорд Дереван Вернокровный, потомок победившего йотунов полководца. В последние годы Высадка стала торговым городом, и многие жители провинции считают ее воротами в Империю, поскольку заходящие в гавань корабли загружены товарами со всего континента. Большинство живущих здесь людей занято на рыболовстве и судостроении.

Высокий Камень

Древний город цвергов Высокий Камень прилепился к склону к востоку от Пика Страха. История не пощадила местных, всегда бывших бедными соседями для жителей региона. Цверги воевали с феями, людьми и другими народами не менее восьми раз с момента основания города, и они помнят все так, как будто это было вчера.

Высокий Камень представляет собой каменные стены высотой 30 метров, украшенные такими же высокими статуями цвергов-воинов, одетых в броню и вооруженных секирами. За стенами скрываются огромные каменные замки, каждый из которых охраняет вход в обширный комплекс туннелей и залов, уходящих глубоко в гору. Нынешний правитель, Радарак Жирный, сидит на троне почти столетие, и ходят слухи, что он замышляет отправить армию на Шестерец и завладеть всей провинцией.

Государства крестоносцев

Государства крестоносцев образуют северную границу провинции, простираясь от Щитовых гор до Железных пиков. Основанные Культом Нового Бога для защиты Империи от тьмы, порожденной Запустением, эти пять могучих цитаделей были построены так, чтобы святые воины могли устраивать экспедиции в пустоши. Крепости расположены в следующем порядке, с запада на восток: Западная, Кинжал Мученицы, Неприступная, Передовая и Высокая. С момента их строительства вокруг выросли маленькие деревушки, обслуживающие гарнизоны и снабжающие их едой, питьем, оружием и доспехами. Пока что ни одна из цитаделей не пала, хотя с момента окончания строительства каждая приближалась к этой черте неоднократно.

Застава

Застава, старейший и крупнейший город провинции, стоит на берегу Рассветного океана уже тысячу лет. За свою долгую историю город множество раз проходил сквозь взлеты и падения, но каждый раз, когда армии завоевателей разрушали его ворота или сжигали город дотла, выжившие восстанавливали свои дома и начинали заново. Местность, на которой расположена Застава, находится ниже уровня моря, поэтому большинство ее «дорог» — это каналы, по которым ходят небольшие лодки. Жилые дома и здания стоят на плавучих островах, удерживаемых на месте вбитыми в песчаное дно сваями. Город окружен высокими стенами, а оснащенные пушками башни готовы защищать его от нападения.

Население Заставы всегда яростно отстаивало свою независимость и до такой степени выступало против претензий Империи на территорию, что почти объявило войну Алебастровому Трону. Теперь, когда Империя, похоже, находится на грани распада, революционные группы призывают отделиться от провинции и принуждают руководителей города объявить независимость.

Литейный

Литейный, промышленный город, основанный всего пятьдесят лет назад, рос вместе с количеством железных и медных рудников на близлежащих Железных пиках, а его основная отрасль — выплавка руды. Химические вещества, используемые в процессе плавки, а также густые облака дыма, выходящие из дымовых труб, привели к повсеместному загрязнению, которое в некоторой степени отравило всю территорию. Паровозы везут медные и железные слитки из города по железной дороге на юг в Шестерец, откуда те отправляются далее в Империю. В Литейном проживает значительное количество цвергов, составляющих его самое многочисленное меньшинство.

Перепутье

Перепутье, небольшой городок с населением около 19000 человек в центре Северного Удела, представляет собой космополитическое сообщество с разнообразным населением. Подробнее Перепутье описано в кампании «**Сказки о Повелителе Демонов**».

Удача

Удача — самое большое поселение в Низинах и, вероятно, самый большой город полурослико в на территории Империи. Изначальный товарный склад превратился в скромное поселение из пары тысяч человек, которые зарабатывают на жизнь покупкой и продажей зерна, скота и других продуктов по всему Северному Уделу и за его пределами. Транспортная компания «Три снопа» более или менее правит городом, и почти все, кто здесь живет, работают на нее.

Шестерец

Когда Империи присоединила провинцию. Шестерец был назначен столицей. Изначально это было скопление шести небольших и незначительных деревень. Они постепенно сливались по мере роста населения из-за потока переселенцев из Империи, отправившихся к западу полурослико в из Низин и следующих на север крестоносцев. Беспорядочный процесс роста придает ему вид солянки со столкновением архитектурных стилей, кривыми улицами, проходящими сквозь толщу зданий, и разнообразным населением. Во все еще достраивающемся спустя три десятилетия центре города находятся губернаторское поместье и общественные здания, включая ратушу, суды, Университет Скрытого Пути и Собор Нового Бога.

Население и культура

В Северном Уделе живут самые разные люди. Разнообразное население региона возникло в результате многовековой миграции. Большинство населения провинции составляют люди, но они сами неоднородны. Национальность, культура и мировоззрение могут создавать непреодолимые разногласия. Старые обиды, прошлые конфликты и простой страх заставляют людей недоверчиво относиться к посторонним и возмущаться теми, кто заявляет о происхождении от исконных врагов. Тем не менее, несмотря на различия, общие враги и страшные угрозы могут создавать невероятные союзы.

Правительство и политика

Северный Удел был имперской провинцией почти столетие. После присоединения Алебастровый Трон назначил провинциального губернатора править территорией от имени императора. Император по-прежнему назначает каждого губернатора, хотя этот пост долгое время считался местом изгнания проблемных сановников и избавления Кайкреса от потенциальных смутьянов. По этой причине руководство провинции никогда не отличалось умом и сообразительностью, и лишь немногие из двадцати четырех, занимавших пост губернатора, объезжали территорию или взаимодействовали с населением. Вместо того губернаторы проводят время в столице провинции Шестерце, ожидая возвращения к цивилизации.

Пока руководство не обращает внимания, поселения управляют сами собой. Они собирают налоги с жителей и передают часть в столицу, вычитая расходы на содержание стражи, вооружение ополчения и содержание инфраструктуры. Большинство поселений могут справиться с небольшими проблемами, но, столкнувшись с серьезной угрозой, они могут обратиться к крестоносцам на севере за помощью, нанять наемников или, если все остальное не поможет, запросить помощь у Шестерца (которая редко прибывает к тому моменту, когда еще хоть что-то можно сделать).

Культуры

Общие интересы — это духовные скрепы, соединяющие разделенных и разрозненных людей в общество. Ниже описаны крупные культурные группы Северного Удела.

Имперцы

Имперцы считают себя гражданами Империи и подчиняются ее законам. Это могут быть недавние переселенцы или те, чьи предки родились и выросли в более старых имперских землях. Хотя они состоят из множества этнических групп и наследий, все имперцы считают Империю вершиной цивилизации. Они видят в ней силу добра, справедливости и порядка, а также законную власть Северного Удела.

Большинство имперцев живут в городских районах или в небольших поселениях-спутниках крупных городов. Люди чаще всего считают себя имперцами, и они не особо любят орков, которые подвергли опасности их образ жизни. Имперцы предпочитают стили одежды, соответствующие последним модным тенденциям юга, обычно это костюмы для мужчин и платья для женщин. Конечно, существуют исключения, и многие отказываются от традиционной одежды.

Многие имперцы принадлежат к культу Нового Бога, хотя люди, живущие в сельской местности, могут придерживаться Старой Веры. Имперцы знают и используют в быту Общий язык.

Крестоносцы

Почти все крестоносцы являются гражданами Империи, но ставят власть Нового Бога выше власти Алебастрового Трона. Они ответили на призыв служить Новому Богу, сражаясь с напущенными на цивилизацию ужасами, порожденными Запустением. Некоторые крестоносцы — воины, посвятившие свою жизнь богу, другие — жрецы, чья магия помогает союзникам, сражающимся на передовой. К крестоносцам также относятся многие другие люди, которые вносят свой вклад в дело разными способами, например, ремесленники, целители или фермеры.

Те, кто участвует в битвах, обычно живут в одном из пяти государств крестоносцев, создающих заслон против нежити Запустения. Другие, завершившие вооруженную борьбу, могут жить в любом провинции. Почти все крестоносцы — люди, другие народы не настолько привержены Нового Бога. Среди людей встречается немного полурослико в и один-два автоматона. Крестоносцы предпочитают простую удобную одежду и носят на виду священный символ. Самые набожные прикрепляют к одежде клочки пергамента с отрывками из Священных Писаний и молитв.

Все крестоносцы принадлежат к Культу Нового Бога и говорят на общем языке.

Удельники

Не все признают власть Империи. В конце концов, север — старая земля, населенная потомками более древних цивилизаций, которые сохраняют старые обычаи и приверженность, поэтому никогда не забывают, откуда они пришли или кто был до них. Удельники включают в себя жителей в крошечных городков, которые до сих пор верны последнему правителю забытого королевства, и независимых отшельников, живущих в уединенных местах на окраине провинции. Это могут быть цверги Высокого Камня или фермеры-полурослики, которые ставят семью и общину выше законов Империи. Некоторые из них — следопыты, патрулирующие дикие места в поисках демонов и чудовищ, в то время как другие — волшебники, ютящиеся внутри кривых башен, где они стремятся проникнуть в тайны магии. Это могут быть ведьмы, которые следуют своим собственным правилам,

друиды, которые вспоминают времена Первых Людей и пути Старой Веры, группы орков, освобожденных от рабства, или налетчики-йотуны, населяющие острова Зубов.

Все удельники знают и используют общий язык, хотя могут знать и другие языки. Религия различается от сообщества к сообществу, хотя Старая Вера является наиболее распространенной.

Феи

Феи, Дивный Народ, жили на землях Северного Удела задолго до того, как человечество впервые высадилось на континенте. Они были рядом во времена взлета и падения бесчисленных наций и культур, скрываясь на окраинах человеческих земель, наблюдая и ожидая, когда пройдет время смертных. Как и повсюду в мире, большинство фей живут в скрытых королевствах, других реальностях, вложенных в обычный мир. Здесь, на севере, скрытое королевство известно как Альфхейм. Королева Фей сотворила это царство из снов и магии, и она поддерживает его существование своей волей. Все, кто живет в Альфхейме и на его границах, питают к ней верность и преданность, и отвергают заявления Империи о том, что ее власть распространяется даже на эти волшебные территории. Орки пока что претензий не выдвигали.

В эту группу входят все, кто живет в Альфхейме или его окрестностях и признает владычество Королевы Фей. Среди них не только феи, такие как эльфы и хобгоблины, бродящие по лесам, но также некоторое количество гоблинов и людей, поселившихся у границ Альфхейма.

Феи общаются на эльфийском, хотя многие знают и общий язык. Они почитают Королеву Фей как богиню или следуют догматам Старой веры, отдавая предпочтение Королеве Лета перед другими богами пантеона.

Вырожденцы

Северный Удел — древняя земля, и здесь сохранились остатки более старых цивилизаций. Иногда эти группы придерживаются старых путей, но часто последующие поколения теряют связь с прошлым и скатываются к варварству. К вырожденцам относятся троглодиты, скрывающиеся глубоко под землей, кровожадные арахны из Паучьего леса, болотные люди с окраин Костяных топей и живущие на многочисленных изолированных фермах и деревнях, разбросанных по самым отдаленным уголкам региона, потомки кровосмесительных связей.

Вырожденцы обычно говорят на местных языках, на диалекте Высокого Древнего или, в редких случаях, на Общем. Культ Нового Бога этим народам почти не известен. Некоторые следуют Старой Вере, но у большинства есть свои странные убеждения. Преданность чужеродным владыкам или простая ксенофобия удерживают их в стороне от имперского влияния.

Прочие

Изгнанники, беженцы, кочевники и отшельники встречаются по всему Северному Уделу. Это могут быть цверги, изгнанные из дома предков, кочевые кланы Вайды или кто-нибудь еще, у кого есть причина избегать центров цивилизации. У некоторых есть свои обычаи, как в случае с Вайдой, в то время как другие перенимают обычаи тех мест, где они останавливаются. Некоторые соблюдают законы Империи. Остальные презирают их. Всем придется искать свой путь в чуждой им стране, населенной сообществами, которые не полностью им доверяют и не рады им.

Религия и вера

Существуют ли боги? Большинство смертных в них верит. В конце концов, священники демонстрируют силу богов, являя чудеса. Сотни религий претендуют на особое понимание истинного устройства реальности и, что более важно, предлагают смысл и цель жизни. Богов можно рассматривать как доброжелательных защитников, как далекие и отчужденные силы или как гневных тиранов, господствующих над творением из недостижимого рая.

Независимо от того, какой облик они принимают и как воспринимают их смертные, всех богов объединяет один факт: вера и почитание смертных поддерживают их бессмертное существование и наделяют силой. Другими словами, боги существуют вследствие веры смертных, а не порождают веру своим существованием. Это объясняет, почему боги редко, если вообще когда-либо, являются смертным или принимают непосредственное участие в их делах. Это порождения воображения, созданные смертными, отчаянно пытающимися найти смысл жизни в мире, одновременно устрашающем и чудесном. Чудеса, знамения и другие признаки божественного — это просто способы взаимодействия веры смертных с магией.

Понятие о божественном можно выражать по-разному. В более примитивных краях смертные видят богов в окружающем их мире: в солнце, луне, ветре, деревьях, животных и прочем. Эти представления о присутствии божественного в мире меняются по мере того, как меняются культуры, и божества обретают человекообразные воплощения, чтобы стать более понятными. Духи лесов, небес и морей становятся богами, очень похожими на своих почитателей, и ведут себя аналогичным образом, хотя и отражают свои особые природные аспекты.

Религии развиваются. По мере того как смертные узнают больше о мире, в котором живут, роль, которую они отводят богам, уменьшается, пока многие из божеств, составляющих старые пантеоны, не исчезают. Новый и более могущественный бог иногда вбирает остатки старых, примитивных религий. Некоторые боги превращаются в противников, злых существ, которые стремятся сбить с пути и всячески навредить смертным. Другие становятся легендарными героями или старыми сказками, либо просто забываются.

Старая Вера

Пантеон Старых Богов произошел от примитивных божеств, придуманных первыми людьми для объяснения жестокого и опасного окружающего мира. Этим богам, наряду со многими духами природы, поклоняются и молятся приверженцы Старой Веры, хотя в их обрядах теперь отсутствуют кровавые жертвоприношения, с которых эта религия начинала на заре времен.

Последователи Старой Веры считают, что боги живут в этом мире. В мифах описываются встречи героев с ними в глубоких лесах, пещерах или руинах, и даже в иных мирах, вроде Ада и Преисподней. Если в мире и остались боги, они редко являются смертным в наши дни.

Для обозначения своей религиозной принадлежности последователи Старой Веры используют различные символы. Чаще всего встречаются дубовые листья, желуди, снопы пшеницы, лицо Зеленого человека и круги менгиров.

Некоторые из Старых Богов описаны ниже.

Зимний Старец

Брат Отца Смерти, Зимний Старец живет на крайнем юге, в землях снега и льда, скованный цепями, наложенными на него Королевой Лета. Зимой она уезжает на север, позволяя Старцу выскользнуть из пут и захватить ее королевство. Однако ее отсутствие никогда не длится долго. Когда Королева возвращается, ее красота и магия гонят Старца на юг, в темницу из ненависти и льда. Символ Зимнего Старца — лицо старика с синей кожей и густой белой бородой.

Зрящий

Зрящий, загадочный бог, часто ассоциирующийся с тайнами, пророчествами и мудростью, изображается в виде одноглазой совы. Люди обращаются к Зрящему за наставлениями и озарениями, за утешением в горестях и мудростью в преодолении проблем.

Королева Лета

Королева Лета, которую некоторые считают Королевой Фей, является воплощением любви и романтики, страсти, творчества и радости. Она изображается поразительной женщиной непревзойденной красоты, с каштановыми волосами и одетой в цветы. Она вольный дух и никогда не остается на одном месте надолго, путешествуя на север и обратно. Ее символ — солнце.

Кутила

Двуликий Кутила — самый переменчивый из богов. С одной стороны, он олицетворяет безудержную радость, веселье, пьянство и удовольствие от занятий любовью. Его другой, темный лик — гнев, безумие и безудержная похоть. О безумцах говорят, как о «ходящих под рукой Кутилы».

Лунная Дева

Лунная Дева известна своим символом — полумесяцем. Она странствует по куполу небес, вдали от дел смертных, покровительствуя тайнам, магии и скрытым путям.

Мать-Земля

Мать-Земля, источник всей жизни в мире, считается самой важной из всех богов Старой Веры, и почитают ее все. Ее призывают обеспечить легкие роды, собрать хороший урожай и предотвратить болезни. Ее символ — улыбающаяся женщина на позднем сроке беременности.

Отец Смерть

Отец Смерть, старейший из богов человечества, олицетворяет конечность, завершение, смертность и страх. Его символ — коса и череп. Отец Смерть правит Преисподней и каждую ночь выезжает на бледном коне, пожиная души новопреставившихся.

Рогатый Царь

Рогатый Царь, также известный как Повелитель Зверей, Князь-Олень и Лесной Дикарь, покровительствует животным. Охотники, следопыты и исследователи часто делают ему подношения. Некоторые утверждают, что видели, как он шагал по лесу — гигантский человек с торчащими изо лба рогами, горящими зелеными глазами и оленьими ногами. Символ Рогатого Царя — пара зеленых рогов.

Новый Бог

Культ Нового Бога стал самой могущественной религией в Империи. Культ начался с одного человека, Астрид, родившейся в конце II века. Будучи философом, теологом и жрицей одного из мистических культов Империи, она предложила Четыре Истины, ставшие основными догматами.

- Смертная душа вечна. Смерть — это дверь в следующую жизнь.
- Жестокость, эгоизм и жадность пятнают душу, обрекая ее на адские муки. Чтобы избежать ужасов посмертия, следует вести праведную жизнь и быть добродетельным во всем.
- Божества зависит от смертных, не наоборот.
- Все, что препятствует движению души, является мерзостью. Нежить, духи, освобожденные из Преисподней, попытки продлить жизнь смертного магией и тому подобное привлекают исполненный ненависти взор Повелителя Демонов.

Астрид исчезла в третьем веке, после многих лет преследований. Легенда гласит, что она вознеслась в рай. Некоторые считают, что это вознесение превратило ее в бога, но многие верят, что она всегда была смертным воплощением бога. Оппоненты культа, однако, утверждают, что она не возносилась, а была зарезана и ее труп разодрали дикие собаки. В пику им по всей Империи можно найти в продаже кости диких собак — верующие носят их в знак преданности и чтобы получить благословение Нового Бога.

Астрид независима от Нового Бога, но простой народ возвысил пророчицу до божественного статуса. Лидеры культов примиряются с этой ересью, заявляя, что Астрид — еще один аспект великого божества.

Символ Нового Бога — круг, обычно изображенный в виде пожирающей собственный хвост змеи или дракона. Пророчица Астрид изображается в виде пронзенной ножами женщины в рясе.

Ведовство

Ведовство существует с тех пор, как люди впервые выползли из своих пещер. Религия пропитана древней магией, ее приверженцы вверяют себя не только Хозяину и Хозяйке, божествам этой религии, но и обычаям, передававшимся из поколения в поколение. Приверженцы ведовства обычно используют свою силу, чтобы помогать другим, направлять их и защищать. Ведьмы наиболее распространены в сельской местности, где культ Нового Бога еще не прижился.

Королева Фей

Хоть она и не богиня, но ей поклоняются смертные и многие эльфы. Титания, Королева Фей (также известная, как Королева Лета) покровительствует скрытым королевствам и живущему в них дивному народу. Она правит ими из грандиозного дворца в сердце Альфхейма, где она пребывает с тех пор, как ее соправитель и супруг Оберон, Король Эльфов и Князь-Дрозд, был убит Королем Троллей задолго до появления человечества. Хотя видели ее немногие, служанки, говорящие от ее имени и заботящиеся о ее потребностях, утверждают, что она блуждает по садам при свете луны, вечно ища свою потерянную любовь среди теней, иногда собирающихся в укромных местах ее владений.

Мелкие боги

Мелкие боги включают в себя остальных божеств и силы, которым поклоняются в Империи и вокруг нее, и для них характерны небольшие и изолированные общины. Все время возникают новые религии, многие из которых основаны на учениях буйного сумасшедшего или шарлатана, стремящегося нажиться на своих заблудших последователях. Однако иногда в проповедях содержится истина, и вознесение молитв таинственному существу дает силу.

Космология

Хотя законы природы в мире игры работают так же, как и в реальности, существование магии означает, что эти законы могут быть искажены или даже нарушены, что делает возможным существование других миров внутри или рядом с Уртом. Некоторые из этих других миров описаны здесь.

Пространственные карманы

Завихрения магической энергии могут создавать другие пространства намеренно или случайно. Такие места обычно имеют конечные размеры и ограниченный срок существования. Они схлопываются после того, как создавшая их магия исчерпывается, выбрасывая всё, находящееся внутри, в Бездну.

Во многие карманы можно свободно входить и выходить, и небольшое исследование может раскрыть подходящий способ. Входы в них могут выглядеть (или быть) зеркалами, прятаться за дверьми старых шкафов или в чулане под лестницей, лежать на верхушке гигантского бобового стебля или открываться через странную трещину, появившуюся на стене.

Другие пространственные карманы имеют ограниченный доступ. Некоторые открываются в определенное время года, когда открывающее слово произносится вслух возле входа или когда восходит полная луна. Некоторые карманы с ограниченным доступом позволяют посетителям войти, но из них практически невозможно выбраться.

Скрытые королевства

Перед лицом быстрого распространения человечества феи были вынуждены выбирать — защищать свои дома или покинуть их в поисках новых земель. Большинство выбрало бегство, и они создали новые миры для своего вида с помощью мощных заклинаний. В эти «скрытые королевства» переселились волшебные народы, и большинство из них остаётся там с тех пор, хотя известно, что Королева Фей, под видом Королевы Лета, ходит по миру смертных.

Дивный Народ использует мощную магию, чтобы охранять входы в свои земли. Некоторые ворота скрыты за особенностями природы, вроде переплетения корней или ствола древнего дерева. Другие очевидны: запертая дверь в склоне округлого холма, лестница, ведущая в облака, или сверкающая гряда тумана, не рассеивающаяся на ветру.

Даже после обнаружения входа доступ в скрытые королевства не гарантирован. Путешественник может потеряться в волшебном тумане, блуждать, кажется, часами, пока, наконец, не выйдет на свободу и не обнаружит, что прошли десятилетия. Некоторые ворота требуют особых ключей, сопровождения феи или приглашения. А если доступ предоставлен, то нет никаких гарантий выхода. Многие смертные, попавшие в скрытое королевство, никогда больше его не покидают, доживая свои дни среди своих бессмертных хозяев, будь то в блаженстве или в ужасе.

Преисподняя

Врата Преисподней открываются, принимая души смертных, не запятнанные скверной. Прохождение сквозь них обращает души в тени, духи, привязанные к Царству Мертвых, пока воспоминания не исчезнут, чувства не угаснут, а желания не умрут. Как только они забывают себя, они перестают быть тенями и рождаются заново в верхнем мире.

Стражи следят за входами в Преисподнюю, чтобы живые не вошли в них, а мертвые не сбежали. Тем не менее, тени иногда ускользают. Некоторые сбегают от стражей, возвращаясь в мир в виде призраков, в то время как других крадут и прикрепляют к механическим телам, становящимся автоматонами и големами.

Преисподняя — не место для живых, но у смертных часто есть причина стремиться в неё. Души, томящиеся в этом мрачном месте, могут даровать мудрость смертным, поклонившимся им свежей кровью. Считается, что Отец Смерть хранит в своей казне множество невероятных сокровищ — предметов огромной и ужасной силы, вырванных из холодных рук мертвых смертных.

Ад

Абсолютное добро и абсолютное зло — концепции, работающие, когда они проповедуются с кафедры, но такие понятия не отражают сложности смертной жизни и противоречия между личными интересами и самоотверженностью. Все смертные находятся где-то между добром и злом, наделённые добродетелями и пороками, выражающими разные грани их личности. Неоднократные потакания тёмным желаниям или действия из жадности, амбиций или ненависти оставляют на душе такое бремя, что после смерти она падает в бездонную пропасть Ада.

Ад принадлежит дьяволам, омерзительному сборищу падших фей, изгнанных из скрытых царств томиться в этом пагубном месте. Здесь они поддерживают свое бессмертное существование, питаясь тьмой, которую они сдирают с теней, заточённых в глубинах. Поскольку дьяволам для выживания нужна Скверна, они побуждают смертных совершать все более и более отвратительное зло, чтобы наполнить свои кладовые проклятыми душами.

Очистка души от Скверны — мучительное испытание для жертв. Дьяволы применяют самые разные пытки, чтобы очистить своих пленников, и, кажется, нет предела их изобретательности, когда они занимаются этой мрачной работой. Ад гудит от криков их жертв, сливающихся в жуткий нечестивый хор.

Как и в случае с Преисподней, смертные иногда попадают в Ад и исследуют его глубины. Вход можно найти в Преисподней или в самых пустынных и тлетворных уголках мира смертных. В отличие от Преисподней, Ад жаждет посетителей и приветствует любого, у кого хватит храбрости пройти сквозь его

железные ворота. Однако уже сам вход туда приносит Скверну, и лишь немногие из тех, кто спустился в Ад, уходят с неповрежденными душами или разумом.

Бездна

Космологи давно подозревали, что существуют другие вселенные. Необъяснимое появление странных реликвий и туманное происхождение этого мира, а также угроза со стороны Повелителя Демонов предполагают, что другие реальности находятся вне досягаемости, за пределами способности воспринимать с помощью обычных органов чувств. Магия, однако, нарушила границы между этой реальностью и тем, что лежит за ее пределами, чтобы открыть бесконечное царство тьмы — место, которое кажется мертвым и пустым. Это совсем не так.

Обломки бесчисленного множества разрушенных реальностей несутся в леденящей тьме. Исследователи, отправляющиеся в Бездну, натыкаются на странные скульптуры, окаменевшие останки титанических существ или континенты, выглядящие так, как будто они были вырваны из мира. Все живые существа, оставшиеся в этих руинах, представляют собой извращенные ужасы, порожденные кошмарами и враждебные всему, с чем они сталкиваются.

Основные обитатели Бездны — демоны. Там они не обретают материальных форм, они представляют собой не что иное, как цветные клочья, извивающиеся и пульсирующие в темноте. Они жаждут выхода из этой тьмы. Их отчаяние заставляет их рыскать по Бездне в поисках трещин в реальности, через которые они могли бы выйти в мир. После освобождения их ненависть и безумие разражаются насилием. Куда бы они ни пошли, они оставляют за собой след из трупов и развалин.

При побеге из Бездны бестелесные демоны преображаются в материальных чудовищ, состоящих из того, что они воображали в момент прибытия. Демоны могут явиться в виде бесформенной массы студенистой плоти, принять вид гуманоида с животными чертами и дополнительными конечностями или принять какую-нибудь другую ужасную форму.

Повелитель Демонов

Демоны опасны и непредсказуемы, но они ничто по сравнению с Тенью Бездны, богоподобным существом, известным как Повелитель Демонов. Эта злобная сила также стремится войти в мир смертных, разрушить то, что было создано, и поглотить вселенную за вселенной, как повелось от начала времён.

К счастью для этих вселенных, щели, через которые демоны покидают Бездну, недостаточно велики, чтобы пропустить Повелителя Демонов. Никакие удары и ярость не расширяют их настолько, чтобы он мог ускользнуть. Однако сущность Повелителя Демонов просачивается сквозь эти трещины, становясь тонким воздействием, влияющим на мир через людей, которых касается. Тень Повелителя Демонов может заразить одного человека, подталкивая к невообразимым злодеяниям и разрушениям, или повлиять на всю организацию, что только усиливает присутствие Повелителя Демонов в мире.

Возможности для появления Повелителя Демонов появлялись и исчезали на протяжении долгих веков. Мощная магия, катастрофы и хаос в мире создают новые трещины в реальности, из которых может истекать его Тень. Периоды стабильности, равновесия и мира заделывают эти трещины и, таким образом, отталкивают Повелителя Демонов. Беспорядки и потрясения последних лет привели к тому, что трещин открылось больше, чем когда-либо прежде, и теперь Тень распространяется по земле с катастрофическими последствиями.

Глава IX: Ведение игры

Как и в большинстве ролевых игр, в Тени Повелителя Демонов предполагается, что один из игроков возьмет на себя роль мастера. Мастер является рассказчиком истории, судьёй, помощником игроков, учителем и создателем мира. Эта глава научит тебя основам работы мастера и даст основу для развития собственного стиля и создания собственных историй.

Прежде чем приступить к этой главе, убедись, что ты знаком с правилами игры, прочитав **главу 2**. Многое из того, что представлено далее, основано на этом материале.

Работа мастера игры

Название говорит за себя. Мастер игры отвечает за каждый аспект игры: продвигает сюжет вперед, описывает мир, решает, когда персонажи становятся более могущественными, контролирует противников, с которыми они сталкиваются, и многое, многое другое. У мастера есть пять основных обязанностей.

Рассказчик

Ты сосредотачиваешь игру на игроках и действиях их персонажей. Ты описываешь мир игры, предоставляя контекст для действий персонажей и раскрывая среду, которую они исследуют. Доступная игрокам информация зависит от тебя, но давать им следует только то, что им нужно, и не более того.

Судья

Ты объясняешь происходящее в игре, руководствуясь правилами, и выступаешь в роли окончательного арбитра в спорах, даже если твоё решение противоречит тому, что написано в этой книге. Игроки принимают твои объяснения, потому что ожидают от тебя справедливости и беспристрастности. Если твои решения непостоянны, непоследовательны или предвзяты, группа перестанет доверять тебе, и игра, скорее всего, развалится.

Защитник

Ты подкидываешь персонажам игроков все те проблемы и препятствия, которые они должны преодолеть для достижения своих целей. Ты управляешь монстрами, с которыми они сражаются, и ловушками, в которые они попадают; ты поражаешь их болезнями, безумием и ещё чем похуже. Но даже в этом случае ты игрокам не враг. Если бы это было так, ты бы побеждал их каждый раз. Это не весело. Это издевательство.

Несмотря на все ужасы, которым ты подвергаешь персонажей, ты должен быть на стороне игроков. Каждый выигрывает, когда персонажи побеждают невзгоды и достигают своих целей. Твоя задача — бросить вызов группе, заставляя их работать для достижения успеха, когда они отправляются в неизведанное.

Учитель

Твои знания правил и опыт игры делают тебя подходящими для обучения других игре. Игроки обращаются к тебе за помощью в создании персонажей, за советом по поводу наилучшего выбора во время игры и за разъяснением того, как работают правила.

Чтобы быть эффективным учителем, нужно запастись терпением. Слушай игроков, чтобы ответить на их вопросы. Ты должен быть проводником, а не тираном. Помоги игрокам учиться, но не диктуй им, что делать, исходя из собственных интересов и предубеждений. Самое главное, ознакомься с правилами. Тебе нужно достаточно хорошо знать игру, чтобы находить ответы, когда игроки не уверены, как что-то работает.

Создатель мира

Ты создатель воображаемого мира. Ты сам решаешь, как он выглядит и кто в нем живет, включая подробности о местах, которые исследуют персонажи, и о том, что там может быть спрятано. Ты можешь использовать игровой мир по умолчанию, представленный в **главе 8**, или создать свои собственные государства, культуры, религии и общества, дополненные тщательно продуманными историями. Ты можешь начать с этого игрового мира, но убрать некоторые детали или добавить свой собственный материал.

Ты можешь создать мир по воле своей, но игроки будут больше заинтересованы в нём, если внесут в его создание свой вклад. Не бойся запрашивать у них идеи. Ты можешь позволить им создать родной город своих персонажей, сформировать религию, определить историческое событие или сделать что-нибудь еще, что вызывает их интерес.

Основы ведения игры

Быть эффективным мастером на самом деле не так уж и сложно. Тебе просто нужно помнить несколько основных рекомендаций.

Сюжет превыше правил

В этой книге содержится множество правил. Существуют правила атак с применением оружия, наложения заклинаний, передвижения и многих других действий. Но вот в чем дело: правила не могут охватить все, что вы можете придумать. Существуют правила, которые помогут тебе с друзьями рассказывать отличные истории. Если правила мешают, нарушь их, отложи их в сторону или просто выбрось.

Тебе не нужно обращаться к правилам в ситуациях, где достаточно здравого смысла. Неужели крепкому бойцу действительно нужно проходить проверку Силы, чтобы взобраться на стену до уступа, где есть секретная дверь? Конечно, нет. Нужно ли разбойнику проходить проверку Ловкости, чтобы взломать замок, если для этого достаточно времени? Нет. Вместо этого используй повествование, чтобы продвигать историю и делать ее веселой и запоминающейся.

Коротко и ясно

Ты — глаза, уши и другие органы восприятия игроков в игре. Как рассказчик, ты описываешь им, что их персонажи видят, слышат, нюхают, чувствуют и даже пробуют на вкус в мире вокруг них. Крайне важно, чтобы у игроков было достаточно информации, чтобы принимать решения за своих персонажей в игре, но не менее важно, чтобы ты не скрывал эту информацию за чрезмерным описанием. Так что будь краток. Предоставь достаточно деталей, чтобы дать игрокам представление о том, где они находятся и что происходит.

Ключевые элементы, которые ты должен включить в свои описания:

- Все очевидные угрозы, такие как рой мух с человеческими лицами, группа орков или летящий над головой дракон.
- Очевидные детали, определяющие характер местности. Что-нибудь, вроде алтаря Повелителя Демонов, каменного саркофага или сундука, наполненного серебряными шиллингами.
- Любые заметные ощущения, такие как запах, звуки, изменение температуры или влажности воздуха.

Используй воображение игроков

Скудные описания создают пробелы, которые игроки могут заполнить своими собственными идеями. По возможности принимай предположения игроков о мире и измени сюжет так, чтобы он соответствовали им. Это дает игрокам ощущение, что они раскрыли секрет, что-то выяснили или внесли значительный вклад в историю.

Например, персонаж может исследовать алтарь на предмет тайников. Несмотря на то, что ты изначально их не планировал, ты можешь добавить один такой на лету в ответ на эту заявку. Он не обязательно должен содержать что-либо, но ты можешь решить, что в нем есть что-то действительно пугающее — возможно, даже ключ к будущей истории. Не следует делать это каждый раз, но то, что мир время от времени реагирует на игроков, помогает им ощущать сопричастность открытиям и достижениям.

Импровизируй

Не беспокойся о том, чтобы все спланировать заранее. Ты не можешь быть готов ко всему. Когда непредвиденный случай настанет, просто придумай что-нибудь. Неважно, хорошо вышло или нет — придумывая что-нибудь, да что угодно, ты продолжаешь развитие истории. Детали можно будет обдумать потом.

Импровизация — это просто реакция на события в игре и использование этих событий для продвижения повествования. Это важная часть работы рассказчика.

Тебе дана полная свобода действий, чтобы добавлять детали в свой мир на лету. По возможности старайся использовать элементы предысторий персонажей, находя способы объяснить импровизированные ситуации и результаты так, чтобы они соответствовали группе.

Не бойся принимать от игроков идеи о том, как и почему все обстоит именно так. Если игрок придумал причину, по которой зачарованный меч спрятан за шкафом, согласись с ним. Если игрок решает, что его или ее персонаж должен принести в жертву кролика, чтобы раскрыть силу волшебного фолианта, сделай утверждение верным. Это дает игрокам некоторый контроль над повествованием и заставляет их чувствовать себя умными — даже если ты придумываешь это на ходу.

Заимствуй спокойно

Подготавливаясь к игре — и во время неё — не бойся заимствовать всё, что можешь. Места, которые ты посетил, или видел в журналах или в Интернете, вполне могут вписаться в мир. Таскай сюжеты и сцены из других игр, персонажей из книг и фильмов, научной фантастики и фэнтези, комиксов, даже из рекламы — откуда тебе понравиться. Заимствование идей может быть как неописуемо захватывающим, так и невыразимо кошмарным. Каждое из них может стать началом отличной истории. Просто разбросай их по игре и позволь развиться во что-нибудь чудесное, жуткое, странное и запоминающееся.

Разрешение заявок

Когда игрок описывает действие, ты должен выбрать один из трех возможных исходов:

Успех: так и вышло.

Провал: не вышло.

Может быть: успех или провал определяются броском.

Большинство задач, которые выполняют персонажи, уже предусмотрены правилами игры. Просто следуй инструкциям, чтобы оценить возможность действия. Если очевидного правила для разрешения действия нет, воспользуйся следующими рекомендациями, которые помогут тебе принять решение.

Используй здравый смысл

Пусть твоим мерилом будет прежде всего здравый смысл. Если деятельность — это то, что обычный человек мог бы выполнить в разумные сроки, то результат должен быть успешным. Точно так же, если описанное действие просто невозможно — попытка пробить 3-метровую стену из твердого камня, проплыть по водопаду, съесть валун —- тогда результат должен быть неудачным.

Если ты не уверен, должно ли действие увенчаться успехом, прими во внимание обстоятельства попытки. Если все следующее верно, действие должно быть выполнено автоматически.

- Персонаж, пытающийся выполнить действие, не ограничен во времени.
- Эту задачу может вполне успешно выполнить умелый человек.
- Неудача не приведет к серьезным последствиям.
- Действие не влияет на другое существо против его воли.
- Если одно или несколько из этих обстоятельств неприменимы, ты можешь объявить проверку. Например, взлом замка на двери, когда огромный валун катится по коридору к группе, имеет как временные ограничения, так и потенциально смертельные последствия в случае неудачи.

Атрибуты и характеристики

Подумай, какой атрибут или характеристика лучше всего подходит для предполагаемого действия. Затем реши, требуется ли проверка, или действие автоматически завершается успешно или проваливается.

Сила: используй этот атрибут для подвигов физической силы или сопротивления вредным воздействиям, поражающим тело. Примеры включают выбивание двери, лазание по стене, бег на длинные дистанции, плавание и сопротивление болезням, ядам или опьянению.

Ловкость: этот атрибут лучше всего подходит для проявлений физической ловкости, задач, требующих точного контроля и уклонения от опасностей. Примеры включают балансирование на выступе, выскальзывание из пут, взлом замка, сокрытие, тихий шаг, прыжок и уклонение от падающего валуна.

Интеллект: используй этот атрибут для всего, что связано с обучением и памятью, а также с сопротивлением манипуляциям и атакам на разум. Примеры включают выдачу лжи за правду, воспоминание о важной детали, решение головоломки, обнаружение лжи, сопротивление эффекту чар и распознавание иллюзии.

Воля: этот атрибут охватывает чистую силу воли или силу личности, а также сопротивление приступам эмоций или попыткам контроля над разумом. Примеры включают в себя сохранение сосредоточенности перед лицом отвлечения, убеждение человека сделать что-то или отступить, заведение друга, соблазнение и эффекты сопротивления, которые вызывают страх или налагают безумие.

Восприятие: эта характеристика используется для всего, что связано с использованием органов чувств: нахождения спрятанного существа или объекта, подслушивания у двери или обнаружения подсказки в комнате.

Помехи и преимущества

Преимущества облегчают выполнение задач, а помехи усложняют их. Во многих случаях правила инструктируют тебя, применять преимущество или помеху. В противном случае рассмотри обстоятельства, при которых выполняется попытка выполнения задачи. Как правило, ты должен давать 1 преимущество за каждое обстоятельство, которое поможет персонажу завершить описанное действие, и накладывать 1 помеху усложняет задачу.

Например, персонаж, пытающийся взобраться на стену, покрытую маслом, может пройти проверку Силы с помехой, чтобы подняться. Персонаж, пытающийся взломать сложный замок, может сделать бросок с 1 или 2 помехами, в зависимости от сложности механизма.

Автоматический успех

Когда персонаж игрока пытается выполнить действие, в котором не участвует другое существо, ты можешь использовать значение соответствующего атрибута в качестве ориентира. Если обстоятельства не накладывают помех, ты можешь просто указать, что значение 13 или выше автоматически обеспечивает успех в большинстве задач, связанных с атрибутом. В противном случае уместно пройти проверку.

Помехи и преимущества

За каждое преимущество, применимое к ситуации, прибавь 3 к значению соответствующего атрибута, необходимого для автоматического успеха. За каждую помеху вычти 3. Например, персонаж с силой 13, пытающийся взобраться на стену, в большинстве случаев должен преуспевать. Если у персонажа есть немощь, налагающая 1 или более помех, считай значение его Силы равным 10 или ниже. В этой ситуации тебе следует пройти проверку Силы, если только задача не является простой и нет никаких мешающих ей факторов.

Воздействие на другое существо

Если действие может повлиять на другое существо, а это существо не желает этого, ты должен разрешать заявку броском атаки с использованием соответствующего атрибута. Обратись к разделу «Атрибуты и характеристики» для получения рекомендаций по выбору атрибута как для атаки, так и для цели атаки.

Профессии

Как правило, у персонажа, имеющего профессию, связанную с этой деятельностью, должны быть хорошие шансы на успех. Ты можешь решить, что это происходит автоматически, или тебе может потребоваться бросок, возможно, с 1 или более преимуществ. Следующие примеры могут помочь тебе принять решение.

Пример 1
Персонаж пытается добыть пищу и воду. Пейзаж довольно пустынный, поэтому обычно персонаж ничего не находит. Тем не менее, у персонажа есть дикая профессия, например, собиратель или охотник, поэтому ты можешь пройти проверку Восприятия или просто объявить действие успешным.

Пример 2
Персонаж пытается общаться с огром, говорящим только на троллье. Персонаж, говорящий на троллье, может разговаривать с огром до тех пор, пока тот хочет его слушать. Если он или она попытается поговорить с огром на любом другом языке, действие просто не удастся. Но если персонаж пытается общаться с помощью жестов, а огр склонен пообщаться, ты можешь позволить пройти проверку Интеллекта, чтобы донести суть сообщения.

Пример 3
Персонаж садится за стол с местными деревенщинами — сыграть в азартную игру. Обычно это требует атаки Интеллектом против Интеллекта других игроков или, возможно, против Восприятия, если персонаж пытается жульничать. Однако, если персонаж имеет профессию игрока, ты можешь дать 1 преимущество к атаке или просто решить, что он избавит местных жителей от нескольких монет.

Пример 4
Персонаж сталкивается со странным магическим явлением. Большинство людей понятия не имеет, что это такое, но этот персонаж имеет академическое образование и специализируется на магии. В этом случае ты можешь позволить персонажу пройти проверку Интеллекта для разгадки явления или просто немного узнать о его магии без броска.

Неудачи и возможности

Превращение большинства результатов в простой успех или неудачу гарантирует, что игра будет развиваться быстро, но иногда этих вариантов недостаточно, чтобы описать, что на самом деле происходит. Один из способов справиться со сложностями, возникающими в обычной игре, — это привязать неудачу к успеху или возможность к неудаче.

Неудача означает, что деятельность увенчалась успехом, но с побочными эффектами. Например, воин хочет выбить дверь, которую гоблины заложили железным засовом. У воина высокое значение Силы, но простой успех в данной ситуации не кажется правильным, поэтому ты вводишь неудачу. Ты описываешь, как он открыл дверь ногой, но при этом засов летит через всю комнату; он может разбить что-нибудь ценное, ранить важного персонажа или просто наделать много шума.

Точно так же возможность — это возможное обходное решение, полученное в случае неудачной попытки. Это может быть намного интереснее простой неудачи. Допустим, плут пытается взломать замок посреди боя, но проверка завершается неудачей. Плут не взламывает замок, но случайно замечает ключ, свисающий с пояса вражеского трупа, или замечает следы, ведущие по полу к секретной двери.

Вариант: неудачи и возможности по вине игроков

Забавный вариант этой идеи — позволить игроку выбрать подходящую неудачу или возможность, вместо того, чтобы думать самому. Этот вариант может сделать успехи и неудачи более интересными и открывает новые возможности для игры.

Каждый раз, когда игрок делает бросок с хотя бы одним преимуществом, игрок может отказаться от 1 преимущества, чтобы получить возможность, если результат броска — неудача. Аналогично, всякий раз, когда игрок совершает бросок хотя бы с 1 помехой, игрок может отказаться от 1 помехи, чтобы получить неудачу, если бросок завершился успешно. Таким образом можно отменить не более 1 преимущества или помехи. Вы с игроком должны работать вместе, описывая неудачу или возможность.

Например, персонаж Алли атакует дракона мечом. Атака обычно совершается с 1 помехой, потому что ее персонаж *испуган*. Она решает отказаться от помехи, чтобы получить больше шансов на успех, но с неудачей. Она бросает и получает успех. Мастер решает, что атака обернулась скользящим ударом, и наносит половину обычного урона.

Описание результатов

Ты можешь просто сказать, что попытка действия привела к успеху или неудаче, но добавление деталей обогащает игровой процесс. В конце концов, эта игра состоит из рассказывания историй. После того, как ты определишься с результатом, найди время, чтобы описать, что происходит, используя следующие примеры в качестве руководства.

Пример 1
Персонаж Джея атакует гоблина длинным луком, но терпит неудачу. «Ты выпускаешь стрелу из лука, но она проходит мимо цели и втыкается в дверь позади гоблина».

Пример 2
Персонаж Минди попадает во взрыв, созданный заклинанием *Огненного Шара*. Она проходит проверку Ловкости, чтобы противостоять эффекту, и получает успех. «Пламя накатывает на тебя, но ты вовремя уворачиваешься, отделываясь лишь опаленной одеждой».

Пример 3
Персонаж Мэтта проходит проверку Восприятия, чтобы найти ловушку и добивается успеха. «Ты осматриваешь пол и замечаешь обесцвеченную плитку. Ты думаешь, что если наступить на неё, может случиться что-нибудь забавное».

Урон и исцеление

Иногда попытка действия может привести к нанесению повреждений или, возможно, исцелению. Большинство таких игровых эффектов уже определены: описания заклинаний, описания оружия, описания талантов и статистика существ проинструктируют, какие кости бросать для получения урона и при каких обстоятельствах. Иногда, однако, неясно, какой урон подходит к ситуации.

В таблице базового урона указан ожидаемый урон для эффектов в зависимости от уровня группы, как для нанесенного, так и для исцеленного урона. Обратись к столбцу «Неограниченный», чтобы узнать о длительном эффекте, таком как возгорание или погружение в лужу кислоты. Используй столбец «Ограниченный» для одноразового эффекта, такого как обрушение потолка, взрыв или наложение лечебной припарки.

Базовый урон

Уровень	Неограниченный	Ограниченный
Начинающий	1d6	1d6+2
Новичок	1d6+1	2d6+1
Эксперт	2d6	4d6
Мастер	4d6	8d6

Время и темп

Время в игре движется с нужной сюжету скоростью. В напряженных и интересных сценах игра может развиваться с тем же темпом, что и в реальном времени, или даже медленнее. Когда ничего особенного не происходит, ты можешь вкратце рассказать о событиях нескольких недель, чтобы продвинуть историю вперед, к тому моменту, когда снова начнется что-нибудь интересное.

Если это не важно для истории, то тебе не нужно беспокоиться о точном отслеживании времени. Если персонаж проводит несколько месяцев, работая в магазине или исследуя библиотеку, единственная причина отслеживать время для этих действий — если в этот период происходит что-то важное. Даже в этом случае ты должен снова ускорить время после важного события, пока игроки не примут решение о том, что делать дальше.

Переход на раунды

Раунды обычно имеют значение только в бою, но ты также можешь перейти на раунды, чтобы охватить другие напряженные сцены, например, когда персонажи попадают в смертельную ловушку или когда они преследуют врага на переполненном рынке. Раунды также помогают справляться со сложными ситуациями, такими как исследование опасного подземелья или подкрадывание к вражескому лагерю. Следи, чтобы все совершали ход в каждом раунде, пока сцена не закончится.

Стилистика ужаса

Тень Повелителя Демонов — это игра в жанре хоррор-фэнтези, поэтому твои приключения должны включать ужасающие моменты. Однако не путайте ужасное с грубым. Ужас должен шокировать и вызывать дискомфорт и тревогу как у игроков, так и у их персонажей.

Шок

Ужас работает лучше всего, когда он всех застает врасплох. Ключ к удивлению твоих игроков — это бросить вызов их ожиданиям. Скрытие ужасных элементов за приземленными или даже добродетельными фасадами делает их еще более неприятными, когда они выходят на свет.

Например, в фильме Джона Карпентера «В пасти безумия» есть сцена, где милая старушка разговаривает с персонажем Сэма Нила. Когда камера движется, чтобы показать, что происходит за столом, мы видим пожилого обнаженного мужчину, прикованного наручниками к ее лодыжке. Что делает эту сцену настолько ужасающей, так это противопоставление доброй женщины и жестокого акта доминирования над мужем, усугубляемого вопросами, которые поднимает эта сцена. Почему он в наручниках? Что она собирается с ним делать? Он добровольный участник?

Вот несколько примеров того, как ты можешь использовать шок в игре.

- Надежный союзник тайно купается в крови фей, чтобы оставаться молодым и красивым.
- Жена городского священника — упырь, и он держит ее взаперти в подвале.
- Жертвы жестокого убийцы, бродящего по ночным улицам города, заражены демоническими паразитами.
- Подняв половицы в старом приюте, персонажи обнаруживают несколько сотен иссохших человеческих пальцев, все еще носящих обручальные кольца.

Ужас

Ужас — это самая сложная эмоция в игре. Правила для имитации ужаса, который испытывают персонажи, существуют именно по этой причине. Безумие и помешательство возникают в результате столкновения с ужасающими вещами, а *испуг* мешает персонажам нормально действовать перед лицом ужасных событий. Но эта механика не наводит ужас на игроков.

Если ты хочешь добавить в свою игру настоящего ужаса, ты должен встряхнуть игроков. Один из способов — это классическая формула страха, неуверенности и сомнений. Люди боятся того, что не могут объяснить. Когда персонаж просыпается в постели, весь в крови, без каких-либо объяснений, его игрок, естественно, захочет узнать, что произошло, и, вероятно, не почувствует себя комфортно, пока не найдет ответ.

Игроки также начинают беспокоиться, когда в игре происходят вещи, которые находятся вне их контроля. Демоническая одержимость, зловещее проклятие, которое постепенно разрушает рассудок, загадочные смерти людей, с которыми встречаются персонажи,

Взрослые темы

Эта игра исследует темные уголки жанра фэнтези, и тебе предлагается изображать странное и тревожное без ограничений. Тем не менее, ты всегда должен помнить об уровне комфорта игроков. Заставлять их немного бояться и даже чувствовать тошноту из-за того, что находят их персонажи, — это хорошо, но ты не захочешь заходить так далеко, чтобы кого-нибудь расстроить. Перед тем как начать игру, поговори со своими игроками, чтобы установить жесткие ограничения на то, как далеко вы можете зайти в игре. Определенные темы могут быть табу для некоторых. Если так, уважай их пожелания. Точно так же игроки должны уважать твои границы и не подталкивать игру к тому, чтобы тебе было неудобно.

Даже если вы все согласны с тем, что выходит за рамки вашей игры, всегда аккуратно помещай персонажей в ситуации, в которых могут возникнуть такие темы. Некоторые люди могут не знать своих пределов в начале игры, но обнаруживают их во время. Ты отвечаешь за то, чтобы все хорошо проводили время. Не всем удобно объявлять, что игра заходит слишком далеко, так что будь готов. Следи за настроением за столом. Слушай, что говорят игроки, и обращай внимание на беспокойный язык тела: скрещенные руки, отсутствие взаимодействия, ерзание, частый выход из комнаты и т. д. Если ты чувствуешь, что людям становится неуютно, завершай сцену и переходи к следующей.

проблески странных штук на периферии зрения или странные звуки, которые никто не может услышать — все это может способствовать беспокойству игрока и подтолкнуть его или ее к ужасу. Вот еще несколько примеров того, как вы можете создать ужас в игре.

• Один из героев видит отпечаток детской руки на морозном окне заброшенного дома.
• Однажды персонаж обнаруживает на своей коже черное пятно. Каждое утро пятно перемещается на другую часть тела.
• Группа достигает приграничного города с большим храмом в центре. Однако никто из жителей не говорит. Если персонажи начнут расследование, то они обнаружат, что у каждого местного вырезан язык.
• Персонаж замечает большую черную собаку, которая следит за ним, куда бы тот ни пошёл, а её глаза горят нечестивым светом.

Отвращение

Насколько трудно вызвать ужас, настолько просто дело идёт с отвращением. Детальное описание омерзительных действий, аномального поведения, ужасных травм и других неестественных элементов может вызвать у игроков отвращение.

Заманчиво использовать эту технику как можно чаще, но поступать так — ошибка. Бесконечный парад отвратительных образов со временем теряет свое влияние, поскольку игроки привыкают. Отвращение работает лучше всего, если ты используешь его умеренно, часто рука об руку с шоком.

Вот несколько примеров того, как ты можешь вызвать отвращение.

• Омерзительный культист Повелителя Демонов скидывает одежду, чтобы показать человеческие лица, пришитые к коже.
• Тараканы потоком выбегают из дыры в голове трупа.
• В обычном доме с потолка свисает похожий на опухоль мясистый мешок.
• Огр извергает вонючую жижу, в которой персонажи видят детскую куклу.

Явления

Явления — это воспоминания о некогда живых людях, запечатленные в мире. Большинство явлений проявляется в виде необъяснимых холодных пятен, странных или отвратительных запахов, стука в стенах и других странностей. Иногда мелкие предметы исчезают или разбиваются, или на зеркалах или морозных окнах появляются надписи. Столкновение с любой из этих вещей может повлиять на рассудок наблюдателя в зависимости от серьезности явлений.

Призраки

Иногда, когда смертный умирает внезапно и жестоко, его последние мгновения выжигаются в ткани реальности, как призраки. Этот духовный отпечаток раз за разом вечно переживает эти последние моменты. Он выглядит так же, как смертный в последние минуты своей жизни, за исключением того, что он прозрачен. Призраки обладают чертой «ужасающий» (см. **главу 10**), не могут получить Безумие и невосприимчивы ко всему урону и немощам. Они исчезают на солнце и не имеют возможности общаться с другими существами.

Ведение приключения

Ты можешь создавать свои собственные истории для Тени Повелителя Демонов или использовать готовые приключения. Независимо от того, что ты выберешь, тебе следует кое-что подготовить до начала игры.

Тень Повелителя Демонов

Тень Повелителя Демонов (описанная далее в этой главе) — это необязательный игровой элемент, который показывает влияние Повелителя Демонов на мир. Прежде чем начать игру, ты должен решить, является ли Тень непосредственной проблемой или остается на заднем плане. Ты можешь выбрать вариант из перечисленных в разделе «**Тень Повелителя Демонов**» или придумать что-нибудь. Ты можешь не использовать её вообще.

Если ты все же используешь Тень, тебе следует решить, проявляются ли ее эффекты в начале игры или проявятся позже.

Знай приключение

Перед началом игры убедись, что ты знаком с приключением. Готовые приключения короткие, обычно не более нескольких страниц, поэтому их легко подготовить. Удели несколько минут тому, чтобы прочитать приключение, делая при этом заметки. Если в нем используются какие-либо особые правила, просмотри их, чтобы ты был готов, когда дело дойдёт до них. Ты уже будешь знаком с приключением, созданным тобой, но тебе все же следует уделить несколько минут, чтобы отметить любые особые обстоятельства, с которыми столкнется группа.

В любом случае убедись, что ты нашёл всех существ, которые появляются в приключении, в **главе 10** и ознакомился с их способностями.

Собери группу

Это может показаться очевидным, но без игроков невозможно играть. Вы все должны выбрать подходящее время и место для сбора, и у каждого игрока должен быть персонаж. Они могут создавать своих персонажей при первой встрече, или создать их заранее.

Вам также необходимо определить, что делают персонажи в начале истории и знают ли они друг друга. Профессии — полезные инструменты для налаживания связей; персонажи могли встретиться во время работы по профессии.

Создание начинающих персонажей происходит быстро и легко, поэтому игра не займет много времени. Если вы хотите начать с группы более высокого уровня, вам нужно будет больше планировать. Игроки должны подготовить своих персонажей к началу игры и уже создать группу. Заранее поработай с игроками, чтобы определить, как их персонажи познакомились, что их связывает и что они делали до сих пор.

Помни, что группа — самая важная часть любой истории, которую вы рассказываете. Сосредоточься на персонажах и позволь их решениям определять развитие истории.

Зацепи игроков

Неважно, насколько увлекательна история, если персонажи в ней не участвуют. Твоя задача как мастера — предоставить этим персонажам возможность включится в историю. Перед игрой тебе нужно придумать способ привлечь внимание игроков и заставить их вмешаться. Этот прием известен как сюжетная зацепка, и ты должны подготовить один или два варианта. Вот несколько предложений.

Случай: Персонажи натыкаются на приключение, путешествуя из одного места в другое или посреди другого приключения.

Крик о помощи: кто-то просит персонажей помочь разобраться с чем-то, являющимся основой сюжета. Местный дворянин с проблемой, купец в тяжелом положении или раненый беглец могли бы обратиться к группе за помощью.

Авантюристы по найму: кто-то нанимает группу для выполнения миссии, связанной с приключением, или предлагает вознаграждение в обмен на выполнение этой услуги.

Связь: что-то в прошлом персонажа связывает группу с историей. Возможно, деревня, находящаяся под угрозой, также является родиной персонажа, или кто-то, знакомый персонажам, вовлечен в сюжет.

Посади семена

Если ты планируешь провести несколько приключений, всегда полезно добавить элементы сюжета из этих будущих историй в рассказ, который ты ведешь сейчас. Это позволит легко поймать игроков в следующий раз. Например, если ты знаешь, что в следующем приключении будут зомби, ты можешь дать персонажам услышать разговор о чуме в ближайшем городе.

Три НЕ

Начинающие мастера часто допускают три основных ошибки, которые делают игру менее увлекательной. Узнав их, ты сможешь избежать тех же ошибок в своей игре.

• **НЕ** говори игрокам, что их персонажи делают, думают или чувствуют. Позволь им взаимодействовать с миром по-своему. Игрокам не нравится ощущение, что их «гонят» по заранее определенному сюжету.

• **НЕ** забывай, что главные герои — это персонажи игроков. Они всегда должны быть самыми важными людьми в каждой истории. Никогда не делай персонажей сторонними наблюдателями в их собственном приключении.

• **НЕ** говори игрокам больше, чем им нужно знать. Излишняя экспозиция утомительна. Если игрокам нужна дополнительная информация, пусть они ее попросят. Обнаружение важных улик — большое удовольствие в приключении.

Создание приключений

Придумывать собственные приключения может быть так же весело и полезно, как и вести их. Это прекрасная возможность применить свои творческие способности. Ты можешь создать любое приключение, но знакомство с несколькими готовыми может дать тебе представление о подходящей продолжительности и содержании.

При разработке приключения стремись к чему-то, что игроки смогут завершить за одну 4-часовую игровую сессию. Обычно такое приключение состоит из восьми-двенадцати сцен. Ты можешь расширять или сокращать приключение по своему желанию в зависимости от потребностей игроков. Завершение приключения должно повысить уровень группы на 1.

Вот несколько советов по созданию собственных приключений.

Задача

Приключению нужна цель: чего нужно достичь персонажам. Задача может быть небольшой и простой, или она может провести персонажей по всему миру и за его пределы. Запиши цель в виде декларативного предложения, как в следующих примерах. «Персонажи должны. . . ”

•. . . вырвать Меч Разрушения у Бессмертного Рыцаря, ужасной мерзости нежити, служащей Темной Госпоже.

•. . . положить конец кражам свиней в Кабачково.

•. . . сорвать последний заговор Братства Теней.

•. . . найти лекарство от гнойной оспы, чтобы спасти жителей Четырех Водопадов.

•. . . разоблачить отравителя при дворе герцогини.

•. . . привлечь к ответственности Косую Ухмылку, гнусного убийцу, прикончившего могущественного торгового князя.

•. . . защитить Хладогорье, горную деревню, от варгов-налетчиков.

•. . . уничтожить вампира, бродящего по улицам Лиджа.

•. . . найти волшебное зеркало из клада Великого Дракона.

•. . . разрушить огромную черную пирамиду, парящую над дюнами Пустоши.

•. . . сопроводить паломников в Тенистый Погост, монастырь, основанный жрецами Нового Бога.

•. . . разоблачить и уничтожить оборотня, охотящегося на жителей деревни Арчибальдова Клюка.

•. . . выследить и уничтожить бандитов, изводящих путешественников на Императорской дороге.

•. . . убить монстра, порождающего холодных в замороженных землях на юге.

•. . . вернуть упавшую звезду из Нифльхейма.

•. . . договориться о безопасном проходе для беженцев, бегущих из Империи в Святое Королевство.
•. . . изгнать зверолюдов из разрушенного замка.
•. . . вернуть цитадель цвергов, захваченную троглодитами.
•. . . очистить шахту от монстров.
•. . . спасти дворянское дитя от похитителей.
•. . . раскрыть и уничтожить скрытый культ Повелителя Демонов.

Отправная точка

Отправная точка запускает приключение, но тебе не обязательно готовить её заранее. Часто игроки решают, с чего начать — например, они могли оставить некоторые проблемы нерешенными во время предыдущего приключения. Они могут решить свести старые счеты, проверить более ранние намеки или расследовать слухи, которые могут быть связаны или не связаны с предыдущими сюжетами. В отправную точку должно входить все нижеследующее:
• Определи, где находятся персонажи и что они делают в начале истории.
• Обеспечь одну или несколько сюжетных зацепок, чтобы вовлечь персонажей в историю.
• Раскрой цель сюжета или, по крайней мере, дай игрокам намек на то, что они должны делать.

Сцены

Сюжет приключения — это последовательность сцен, через которые игроки и их персонажи движутся к завершению истории. Во время приключения персонажи могут пройти некоторые или все сцены, в зависимости от решений, которые они принимают. Это могут быть сцены открытия или сцены препятствий.

Сцены открытия

Сцена открытия существенно продвигает сюжет приключения. Она может представить новую информацию о сюжете и антагонисте; оказать помощь группе в виде богатства, зачарованного предмета или реликвии или ключа от запертой двери; раскрыть местонахождение тайной базы культистов; или любые другие подсказки о том, что делать дальше, или помощь в этом.

Открытие может происходить посредством отыгрыша, вроде торговли между персонажем, которым управляешь ты, и персонажами, которыми управляют игроки. Это также часто связано с изучением окружающей среды сцены. Активный поиск, прослушивание, подслушивание разговоров и поиск в библиотеке — все это возможные способы для группы сделать открытие.

Сцены препятствий

Сцены препятствий — это соединительные элементы, которые каким-то образом бросают вызов персонажам, когда они движутся к следующей сцене открытия. Сцена препятствия может быть путешествием, схваткой с монстром, обходом ловушек, защищающих проход, мучительным подъемом на утес или попыткой пробраться мимо бандитов, охраняющих вход в пещеру.

Боевые препятствия

Боевое препятствие — это то, с чем сражаются персонажи или чего они могут избежать с помощью напряжения ума или бегства.

Бои — это увлекательно, но есть пределы тому, сколько боев может выдержать группа за один день. Существа имеют рейтинг сложности, который отражает вызов, который они представляют в бою. Таблица «Сложность на день» показывает, с чем обычно может справится группа за один внутриигровой день. Ты можешь использовать это число в качестве максимума при расчете боевых препятствий.

Просто сложи Сложность всех существ, которых ты планируешь бросить против персонажей. Если общая сумма равна или меньше рекомендуемой Сложности на день, с персонажами все будет в порядке. Если сумма превышает рекомендуемый максимум, то препятствие, вероятно, будет смертельным, если у них нет способов исцелить урон и пополнить запасы в течение дня. Если сумма меньше половины рекомендуемой Сложности, то тебе нужно будет бросить вызов персонажам другими способами или усилить противника. См. раздел «**Бой**» далее в этой главе, чтобы узнать больше о настройке таких препятствий.

Сложность на день

Группа	Рекомендуемая сложность
Начинающие	25
Новички	100
Эксперты	200
Мастера	500

Эти числа предполагают размер группы от трех до пяти персонажей. Если группа меньше, уменьши общую дневную сложность вдвое. Если группа больше, ежедневная сложность может увеличиться вдвое. Кроме того, поскольку персонажи могут пропускать сцены препятствий, то эти цифры являются ориентировочными.

Декорации сцены

Сцена происходит в декорациях. Они могут быть маленькими, как одни-единственные покои в разрушающемся замке, или включать целый город. В декорациях также можно разместить несколько сцен. Рассмотрим классическое подземелье. Это может быть одна гигантская сцена, или различные комнаты и коридоры могут служить декорациями для различных сцен в сюжете приключения.

Исчерпывающие подробности о декорациях требуются редко. Тебе просто нужно достаточно информации, чтобы представить сцену игрокам и при необходимости дополнить деталями.

Структура сцены

У каждой сцены есть начало, середина и конец.

Начало

Вначале игроки должны получить информацию, которую им нужно знать. Она может включать описание местности, любых существ или персонажей, с которыми можно взаимодействовать, и другие важные детали.

Середина

В середине сцены игроки принимают решения о действиях и поведении своих персонажей, и это занимает столько времени, сколько необходимо. Они могут исследовать окружающую среду, разговаривать с другими персонажами или вступать в бой.

Конец

Сцена заканчивается, когда персонажи разрешают её основную задачу. Сцена препятствия заканчивается, когда персонажи преодолевают его; сцена открытия заканчивается, когда они делают открытие. Затем персонажи переходят к следующей сцене.

Преждевременный выход из сцены

Персонажи могут покинуть сцену до ее разрешения. Это может произойти из-за поражения в битве или того, что они не смогли узнать то, что им было нужно. Они могут вернуться к сцене позже, а могут и не вернуться. Каждый раз, когда персонажи оставляют сцены неразрешенными, отметь, что они уже сделали в этой сцене, и внеси необходимые изменения на случай, если они вернутся.

Незаконченная сцена не обязательно должна останавливать историю. Фактически, такие неудачи могут повысить ставки и создать новые сюжетные повороты. Хорошая идея — подготовить еще одну или две сцены на случай, если что-то пойдет не так. Немного поиграв, ты можешь использовать резервную сцену, чтобы вернуть персонажей к основному сюжету.

Переходы

Переход происходит, когда персонажи переходят от одной сцены к другой. Основываясь на решениях игроков о том, что они планируют делать и куда они собираются пойти, ты заполняешь пространство между сценами, описывая происходящее. В это время персонажи могут воспользоваться возможностью отдохнуть, поговорить и приобрести снаряжение или просто перейти к следующей сцене.

Отдых между сценами

Игроки могут захотеть дать своим персонажам отдых, прежде чем перейти к следующей сцене, чтобы они могли исцелить урон, восстановить применения своих заклинаний и обновить таланты. Персонажи могут попытаться отдохнуть где угодно, но отдых может быть прерван, в зависимости от безопасности выбранного ими места. См. рекомендации в разделе «**Случайные столкновения**» далее в этой главе.

Завершение

История заканчивается, когда персонажи отыгрывают завершение. Завершение может быть отдельной сценой или кратким изложением того, что происходит после финальной сцены.

Создавая свою историю, сделай как минимум три возможных исхода, в зависимости от конечного результата: успех, неудача и частичный успех или неудача. Например, персонажи могут пытаться помешать темному волшебнику завершить злой ритуал. Если им это удается, персонажи прекращают ритуал и убивают волшебника. Если они терпят неудачу, волшебник завершает ритуал и уходит. В случае частичного успеха или неудачи волшебник может завершить ритуал, но быть убитым, или персонажи могут остановить ритуал, но позволят волшебнику сбежать.

Структура сюжета

В отличие от книги, в которой сцены разворачиваются в заранее определенном порядке, последовательность сцен в приключении выстраивается во время игры на основе решений, принимаемых игроками, и результатов этих решений. Реактивные сюжеты представляют ситуации, которые заставляют персонажей реагировать на непосредственную угрозу. Проактивные сюжеты позволяют персонажам определять свою собственную повестку дня, часто используя более ранние сюжетные зацепки.

Некоторые сюжеты просты, и разрешение одной сцены ведет непосредственно к следующей в цепочке. Другие могут быть сложными и допускать множество вариантов. Вот несколько примеров структуры сюжета.

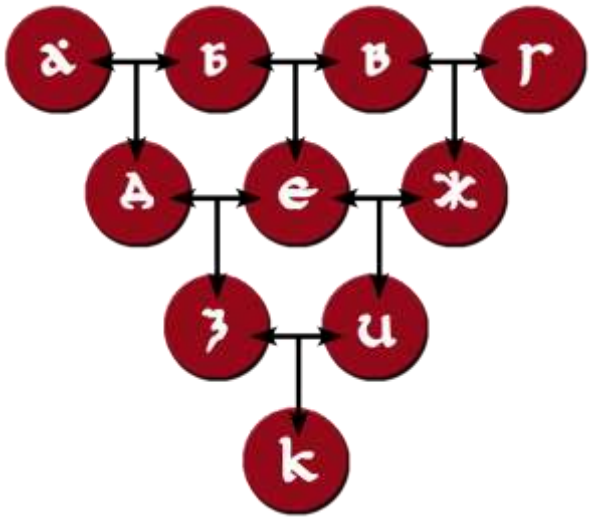
Нить

Это самая простая в создании сюжетная структура. Это простая последовательность сцен, одна за другой. Как только персонажи начинают сюжет, они переходят к сцене А, затем Б, затем В и, наконец, к заключению, где они выполняют задачу. Сцены в нити могут быть открытием или препятствиями, но персонажи должны пройти каждую по порядку, в редких случаях возвращаясь назад.

Нить оставляет мало места для выбора, поэтому, если ты не замаскируешь ее хорошенько, игроки могут почувствовать, что их водят за нос. Один из способов смягчить такой линейный сюжет — создать возможность пропустить одну или две сцены. Например, обнаружение секретного прохода может позволить персонажам обойти сложное боевое препятствие.

Воронка

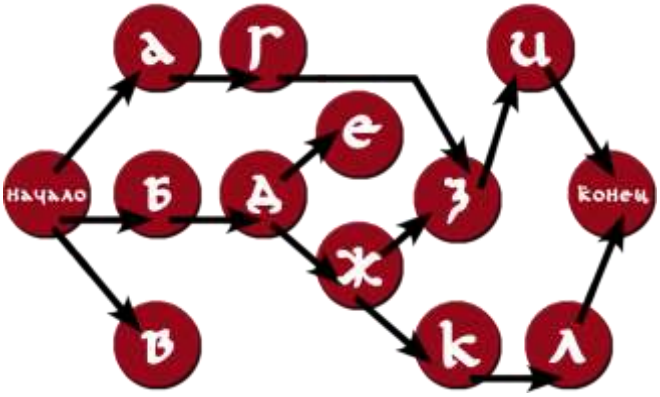
Строение воронки идеально подходит для более сложных историй. Этот вид сюжета состоит из трех или четырех «рядов», каждый из которых содержит несколько возможных сцен, приближающих персонажей к завершению. Персонажи могут переходить от одной сцены к другой в том же ряду или следующем ряду, пока не достигнут конца.



Преимущество воронки в том, что она дает игрокам гораздо больше свободы, чем линейный сюжет. Недостатком является то, что для этого требуется подготовка множества возможных сцен, некоторые из которых игроки могут пропустить, если обнаружат явный путь к концу.

Сеть

Эта сюжетная структура самая сложная. Сцены гибко соединяются друг с другом, подобно тому, как это происходит в воронке, но они могут вести в тупик или возвращать персонажей в предыдущие сцены. Ниже показана упрощенная схема сети.



Сеть сочетает нить со структурой колодца, предлагая ключевые точки выбора сюжета, которые либо ведут к новым сценам, либо к большему количеству точек выбора. Например, сцена А ведет к Г, З, И и, наконец, к заключению. Сцена Б ведет к Д, но затем дает группе выбор, как действовать, чтобы прийти к завершению.

Приключения по уровням

Тип приключения, которое ты создаешь, зависит от уровня группы.

Начальные приключения (Уровень 0)

Начальное приключение закладывает основу для всего, что будет дальше. Считай его прологом. Оно объясняет, как сформировалась группа и почему она остается вместе. Приключение также задает предпосылки для развития персонажей, направляя выбор пути по мере дальнейшего продвижения по уровням.

Во время начального приключения игроки изучают основные правила игры. К концу они должны знать, как совершать различные виды бросков, понимать, как работает бой, и иметь базовые знания о том, что могут делать персонажи. Приключение также должно позволить персонажам игроков найти и приобрести снаряжение, которое поможет им пережить приключения, предназначенные для новичков.

Реактивный сюжет

Первое приключение должно начаться с того, что персонажи игроков реагируют на угрозу жизни, своему сообществу и близким. Сюжет позволяет персонажам понять, что они должны предпринять, чтобы справиться с угрозой, и дает им возможность объединиться в группу.

Развитие персонажа

Приключение должно дать игрокам возможность почувствовать, в чем могут быть хороши их персонажи. Постарайся включить в него хотя бы один бой, чтобы они могли решить, кто сражается лучше всего или, по крайней мере, кто сражается больше всего. Также должен быть, по крайней мере, один магический элемент, чтобы дать персонажам повод для обучения магии. Другие возможности включают расследование, исследование и отыгрывание ролей.

Идеи приключений

Вот несколько примеров идей для начала приключений.

- Персонажи путешествуют с караваном, который подвергается нападению разбойников, и должны спасти важного человека, похищенного этими разбойниками.
- Гигантские крысы создают проблемы в родном городе группы. Персонажи подрядились зачистить гнездо, но обнаруживают, что крысы убегают от чего-то гораздо худшего.
- Персонажи являются членами ополчения, отправленными для сбора информации о вражеских силах, которые вторгаются на их родину. По пути они могут укрыться в разрушенной башне, которая не так пуста, как кажется.

Приключения новичка (уровни 1-2)

Персонажи-новички сложнее и разнообразнее, чем начальные персонажи, они могут столкнуться с более сложными и проработанными сюжетами. Эти приключения должны укрепить связи между персонажами. Во время первого приключения новичка игроки должны научиться использовать новые возможности своих персонажей: маги и жрецы сотворяют заклинания, а воины и разбойники получают дополнительные тактические возможности. К тому времени, когда персонажи достигнут уровня 2, игроки должны хорошо понимать, как проходит игра.

Реактивные или проактивные сюжеты

Приключения для новичков должны быть простыми и понятными, вероятно, не дольше пары дней игрового времени. Это хорошее момент для подкидывания зацепок для будущих историй. Пусть персонажи услышат слухи о зловещих местах, которые нужно исследовать, об опасных монстрах, которых необходимо убить, и о сказочных сокровищах, которые только и ждут, когда их откопают. Ты также можешь ввести возвращающегося злодея, который будет беспокоить группу на протяжении всей кампании. Таким образом ты побудишь группу самостоятельно искать себе приключений, не дожидаясь, пока их проведут по сюжету.

Развитие персонажа

Будучи новичками, игроки должны заранее задуматься о возможных путях экспертов. Пусть игроки познакомятся с талантами и заклинаниями путей своих персонажей на уровне 1. Затем, в зависимости от их действий, предложи им на уровне 2 возможности, упрощающие выбор пути в будущем. Группа может найти магические трактаты, которые побудят мага продолжать учиться на ведьму или волшебника, или священную реликвию, которая поведет жреца к более узконаправленным религиозным путям. Бойцы могут

получить шанс уничтожить могущественного врага за счет дальнейшей специализации, а разбойники могут найти больше случаев развить свои навыки и смекалку. Если игроки уже определились с путями, веди историю так, чтобы объяснить развитие персонажей.

Идеи приключений

Вот несколько примеров идей для приключений новичка.

• Родной город персонажей поражен чумой. Целители и медикаменты не могут добраться до города из-за свирепых зверолюдов. Персонажи должны найти логово монстров и уничтожить их.

• Дружественный к персонажам покровитель посылает их за зачарованным предметом в разрушенный замок в пограничных землях.

• Коварный культ творит зло в маленьком городке. Персонажи должны разоблачить культистов и остановить ритуал, призывающий демона, прежде чем заклинание будет завершено.

Приключения эксперта (уровни 3-6)

К тому времени, когда игроки выберут пути эксперта, они должны иметь четкое представление о том, как работает игра, и быть заинтересованными в своих персонажах. Теперь они готовы покинуть место, с которого они начали, и искать приключений в большом мире.

Как и в случае с приключениями для новичков, ты должен заранее разбросать камни. Успехи и неудачи этих приключений могут иметь последствия, которые проявятся в игре намного позже. Когда персонажи в конечном итоге отправятся в эти приключения, игроки должны видеть, что их предыдущий выбор имел значение для развития мира.

Проактивные участки

На этом уровне игровые персонажи, скорее всего, отправляются в приключения самостоятельно, следуя за слухами и зацепками, оставленными в предыдущих сюжетах. Они могут организовывать экспедиции, чтобы победить ужасное зло или справиться с угрозой землям, где они живут. Возможно, они ищут известности, славы, сокровищ или стремятся к чему-нибудь еще, важному для них.

Пути экспертов персонажей также должны способствовать достижению их личных целей. Перед тем, как начать первое приключение на этом уровне, поработай с игроками, чтобы определить эти цели. Затем преврати их в задачи приключений. Каждое приключение должно позволить персонажам выполнить одну или несколько своих сюжетных задач. К тому времени, когда персонажи закончат последнее приключение эксперта, они должны быть готовы выбрать путь мастера.

Развитие персонажа

Персонажи-эксперты вырабатывают особые тактики, отдают предпочтение определенным традициям или развиваются в определенном ключе. Ты должен поощрять и вознаграждать подобную специализацию, поскольку она будет определять решение каждого игрока, когда придет время выбрать путь мастера.

Идеи приключений

Вот несколько примеров идей для приключений эксперта.

• Легендарная реликвия давным-давно потеряна в разрушенном храме. Теперь здесь обитает нежить и другие ужасные чудовища.

• Два племени воевали друг с другом на поколениями. После убийства вождя одного из племен борьба усиливается и грозит перекинуться на соседние земли.

• Путешественник рассказывает историю о легендарном городе в Запустении и дает группе карту этого места.

Приключения мастера (уровни 7-10)

Когда персонажи выбирают путь мастера, они становятся одними из самых влиятельных людей в регионе. У них есть множество заклинаний, мощных боевых приемов и целый ряд талантов, которые помогут им преодолеть практически любые препятствия. Однако с большой силой приходит большая ответственность: персонажи будут сражаться с опасными монстрами в кошмарных местах, чтобы остановить угрозы, которые могут погрузить Империю, если не весь мир, во тьму.

У группы, вероятно, есть одно или несколько великих исканий, которые нужно выполнить. Эти искания определяют, что должны делать персонажи, а их приключения должны приближать их к достижению конечной цели.

Между приключениями

Когда персонажи не ищут приключений, они возвращаются к нормальной жизни. Они работают, играют, проводят исследования, создают снаряжение и отдаются повседневным заботам. Ты можешь описывать это сам или позволить игрокам описать, что они делают.

Кампании

Приключения складываются в кампанию точно так же, как сцены составляют приключения. Каждое приключение вносит свой вклад в сюжет кампании, причем события в одном определяют обстоятельства следующего. Создание кампании обогащает игровой процесс, позволяя игрокам увидеть, как успехи и неудачи их персонажей влияют на общую историю. Приключения, лежащие в основе сюжета кампании, усиливают это влияние.

Поскольку завершение одного приключения повышает уровень группы на 1, типичная кампания включает одиннадцать приключений: одно стартовое, два новичка, четыре эксперта и четыре мастера. К концу кампании группа должна достичь 10 уровня.

Ты создаёшь кампанию так же, как и отдельное приключение, только в большем масштабе. Помимо приведенных ранее рекомендаций о структуре сюжета и создании сцены, ты должен помнить несколько вещей.

Цель кампании

Что должны сделать персонажи к концу кампании? Целью должно быть что-то, что окажет длительное влияние на игру: персонажи могут сбросить опасную реликвию в огненное озеро в Аду, убить Великого Дракона или победить Тёмную Госпожу до того, как ее мёртвые легионы захватят мир.

Трехактная структура

Подобно тому, как сцена имеет начало, середину и конец, твою кампанию лучше всего разделить на три основных действия. Первый акт устанавливает декорации и должен быть не длиннее трех историй. Третья приводит к кульминации и заключению, состоящему из одной-двух историй. Все истории между ними составляют второй акт, повышающий ставки благодаря серии побед и неудач.

Когда у тебя будет структура, реши, какие истории лучше всего подходят для различных действий, и сделай заметки. Что должно произойти, с какими препятствиями сталкиваются персонажи и как каждая история переходит в следующую? Эти заметки помогут тебе создать основу для первого рассказа. Ты также можешь поработать немного наперед, делая наброски деталей для будущих приключений, но не высекай слишком много деталей в камне. Игровые персонажи могут и обычно идут в неожиданных направлениях, что может потребовать от тебя корректировки планов.

Исследование и путешествия

Суть сюжета определяет, сколько внимания ты должен уделить путешествиям. Если дело происходит в определенной местности, ты можешь просто в нескольких словах упомянуть, что происходит по пути туда. Однако если история сосредоточена на исследованиях и открытиях, тебе придется потратить значительное количество времени, детально описывая, что обнаружили персонажи, в зависимости от того, куда они направились.

Использование Восприятия

При попытках прислушаться к шумам, найти улики и обнаружить затаившихся врагов персонажи полагаются на Восприятие.

Подслушивание

Когда персонаж пытается прислушаться к звукам, ты можешь просто сказать игроку, что он слышит, или потребовать проверки Восприятия. Попытка прислушаться к едва слышному шуму или подслушать разговор за закрытой дверью может получить 1 и более помех.

Обнаружение

Обследуя область, персонаж может попытаться найти подробности. К примеру, он может попытаться обнаружить следы на полу, ощупать участок стены в поисках скрытой кнопки, открывающей потайную дверь, прислушаться к шуму за закрытой дверью или поискать ловушку. Если подробности трудно заметить, потребуется проверка Восприятия. Ты можешь наложить 1 и более помех, в зависимости от размера обыскиваемой области, степени скрытости или освещения.

Если персонаж исследует ограниченную область, вроде внутренностей шкафа, подкроватного пространства или кладовки, просто скажи игроку, есть ли там что-нибудь достойное внимания. Однако если в области находится что-нибудь намеренно скрытое, вроде ловушки, ты можешь потребовать проверки Восприятия.

Путешествия

Группа персонажей может пройти 5 километров за 1 час. Персонажи могут сократить время перехода, поехав верхом или увеличив темп, хотя и рискуют получением урона и усталости, если будут двигаться в ускоренном темпе слишком долго (см. **Скорость** в **главе 2**).

Ландшафт изменяет время путешествия, как указано в таблице ландшафта и перемещения. Просто умножь обычное время перемещения на необходимую дистанцию на указанный в таблице множитель ландшафта. Для областей с несколькими типами ландшафта сложи множители вместе. К примеру, группе, движущейся в обычном темпе, понадобится 3 часа на пересечение 5 километров лесистых холмов (1,5 + 1,5 = 3).

Ландшафт и перемещение

Ландшафт	Множитель времени
Пустыня	x 1,5
Лес	x 1,5
Холмы	x 1,5
Горы	x 3
Равнина, дорога	x 1
Болото	x 2

Погода

Возможно, путешественникам придется иметь дело со скверной погодой. В начале каждого дня путешествия выбери подходящие погодные условия или брось 3d6 и сверься с таблицей погоды, определяя преобладающие в течение этого дня условия.

Множители времени путешествия, определяемые погодой, складываются с множителями ландшафта. Таким образом, группе, движущейся по горам в сильный снегопад, понадобится 4½ часа на пересечение 5 километров (3 + 1,5 = 4,5).

Погода

3d6	Погода	Множитель времени
3	Сильная буря	x 4 (см. далее)
4–5	Сильные осадки	x 1,5
6–8	Необычайно холодно	x 1
9–12	Обычные условия	x 1
13–15	Необычайно тепло	x 1
16–17	Осадки	x 1,5
18	Буря	x 2

Обычные условия

Соответствуют времени года.

Необычайно холодно или тепло

Температура выше или ниже привычной для этого времени года, обычно примерно на 3d6 °F (~2d6 °C). Ты можешь сделать погоду еще суровей, приложив воздействие окружающей среды.

Осадки

В зависимости от климата и времени года, весь день идет дождь, мокрый снег, ледяная крупа или снег. Осадки частично застилают область и ландшафт.

Сильные осадки

В зависимости от климата и времени года, весь день идет дождь, мокрый снег, ледяная крупа или снег. Осадки сильно застилают область и ландшафт.

Буря

Через область проходит буря, обычно предваряемая и провожаемая обычными осадками. Буря может быть краткой или случиться несколько раз за день. Буря сильно застилает область и ландшафт.

Сильная буря

Сильная буря может быть ураганом, бураном, смерчем или чем-нибудь неестественным. Буря сильно застилает область и ландшафт, опустошая его, вырывая деревья с корнем, снося здания или погребая все под метрами снега. Путешествие в бурю обычно невозможно; если персонажи все-таки попытаются, умножь время путешествия на 4.

Потеря направления

Если персонажи не следуют вдоль дороги, не используют карту или не нанимают проводника, они имеют все шансы сбиться с пути. В начале каждого дня скрытно брось d20. При 10 и выше персонажи движутся в выбранном ими направлении. Иначе они сворачивают не туда и движутся в направлении на твой выбор, в процессе сбиваясь с пути.

К этому броску могут применяться помехи и преимущества, в зависимости от преобладающих условий путешествия, как указано в таблице условий путешествия. Эти помехи и преимущества складываются — к примеру, к путешествию через лесистые холмы в дождь будут применяться 4 помехи.

"Навигатор" означает персонажа со способностью найти верный путь, вроде профессии штурмана или проводника.

Условия путешествия

Условия	Эффект
Навигатор	3 преимущества
Равнина	1 преимущество
Пустыня	1 помеха
Лес	2 помехи
Холмы	1 помеха
Горы	2 помехи
Болото	2 помехи
Осадки	1 помеха
Буря	2 помехи
Сильная буря	3 помехи

Случайные столкновения

Путешествия за пределами цивилизации могут быть опасны. Путешествуя или отдыхая в глуши, группа может столкнуться с потенциальной угрозой. Таблица частоты столкновений показывает, как часто следует осуществлять проверку на случайное столкновение в зависимости от уровня угрозы в текущем местоположении группы.

Крайняя: Руины или подземелье, кишащие врагами.
Большая: В пределах 1,5 километров от места с крайней угрозой.
Средняя: Обитаемая пустошь.
Малая: Безжизненная пустошь.

Группа, путешествующая по городу или другому цивилизованному месту, скорее всего не вступит в случайное столкновение.

Частота столкновений

Угроза	Проверка
Крайняя	Ежечасно
Большая	Раз в 4 часа
Средняя	Раз в 8 часов
Малая	Раз в день и раз в ночь

За каждый отрезок времени сверься с таблицей столкновений. Найди соответствующий уровню угрозы столбец, брось d20 и получи результат.

Столкновения

—Угроза—				
Малая	Средняя	Большая	Крайняя	Столкновение
20	20	—	—	Дружественное
18–19	18–19	20	—	Безвредное
14–17	14–17	18–19	19–20	Окружение
6–13	8–13	14–17	17–18	Ничего
2–5	4–7	8–13	13–16	Простой бой
1	2–3	4–7	7–12	Обычный бой
—	1	2–3	3–6	Напряженный бой
—	—	1	1–2	Тяжелый бой

Дружественное

Человек или группа, предлагающие помощь: информацию, исцеление, припасы или убежище. Примеры включают паломников, странствующего рыцаря, караван, группу купцов или кочевников.

Безвредное

Персонажи замечают в некотором отдалении существо или существ. Опасны они или нет, неважно — они находятся слишком далеко, чтобы представлять какую-либо угрозу для группы.

Или же персонажи находят интересное, но безвредное место: разрушенное здание, остатки старого поля боя, поваленную статую или забытый памятник.

Окружение

Что-то изменяется в непосредственной близости от персонажей. Событие не опасно, но может нагнетать обстановку или задавать атмосферу. Примеры включают холодный ветер среди деревьев, гром, сгущающийся туман, пронзительный вопль в отдалении, странное постукивание, дождь или снег, — всё, что угодно, подходящее к обстановке.

Боевые столкновения

Боевые столкновения включают враждебных существ, которые, скорее всего, нападут на группу. Большинство боевых столкновений планируется заранее, но если оно выпало случайно, ты можешь быстро создать подходящую опасность, сверившись с таблицей сложности столкновений.

Бой

Во множестве случаев персонажам в процессе игры придется вступить в бой с опасными существами. Бой может быть как результатом случайного столкновения, так и запланированным, или же персонажи могут сами решить найти себе приключений.

Сложность боя

Боевые столкновения по степени опасности можно разделить на четыре категории: простое, обычное, напряженное и тяжелое. Простой бой не должен слишком напрягать группу, в то время как тяжелый может кончиться гибелью одного или даже более персонажей.

Категория опасности определяет суммарную Сложность участвующих в столкновении существ, как указано в нижеследующей таблице. Ты создаешь столкновение, подбирая подходящих существ и

складывая их Сложность вместе, вплоть до рекомендованного категорией максимума. В таблице также присутствует рекомендуемый максимум Сложности отдельного существа. Ты можешь его превысить, но с оглядкой — существа со слишком высокой Сложностью могут быть смертельно опасны.

Сверься с приведенной ранее в этой главе таблицей рекомендуемой Сложности на день, чтобы представлять, сколько боев разной сложности сможет вынести группа.

Настройка сложности столкновения

Таблицы рассчитаны на предполагаемую группу от трех до пяти персонажей. Если твоя группа меньше трех, то уполовинь Сложность. Для группы превышающей пять добавь половину или удвой в случае действительно большой группы.

Подгонка значений

Данные в таблицах значения Сложности являются лишь рекомендациями. При необходимости ты можешь менять их, как тебе нужно, в зависимости от состава группы и наличия дополнительных возможностей (вроде реликвии или могущественного зачарованного предмета).

Численное превосходство

Если количество врагов превышает число персонажей вдвое (с округлением вниз), опасность возрастает на ступень. К примеру, простое столкновение с участием десяти существ против группы из четырех персонажей станет средним. Каждое удвоение противника увеличивает категорию опасности на ступень. Для групп из двадцати и более существ стоит рассмотреть создание толп в **главе 10**.

Примеры столкновений

Простое столкновение для новичков будет иметь общую Сложность до 10. Ты можешь использовать любое сочетание существ с общей Сложностью 10, но если их количество превышает число персонажей в группе, категория опасности возрастает на одну ступень. Таким образом, группа из двух существ Сложностью 5 будет простым столкновением, в то время как группа из десяти существ Сложности 1 будет уже средним, несмотря на то, что сумма Сложности равна 10.

Если ты хочешь создать для новичков боевое столкновение средней опасности, то общая Сложность должна быть от 11 до 30. Таким образом, ты можешь собрать группу из трех существ Сложности 10 или из одного Сложности 25 и одного Сложности 5.

Поле боя

Полем боя является место, в котором разворачивается бой. Оно может быть внутри осквернённого храма, на склонах Пика Страха, на легендарных Несметных Ступенях, на льдинах, плавающих в темных водах Кровавого залива, — схватка может вспыхнуть где угодно. Поле боя может иметь всего несколько примечательных черт или быть сложной мозаикой, столь же опасной, сколь и противник.

Элементы поля боя

Сложная местность делает бой интереснее, хотя и труднее. Введение дополнительных элементов даст игрокам новые тактические возможности и шанс попробовать игру с необычной стороны. С добавлением элементов следует быть осторожнее, поскольку перегрузка может снизить темп игры. Простой схватке хватит и одного, а большая, заранее запланированная битва может включать три-четыре.

Ограничение видимости: Ухудшение видимости осадками, тенями, темнотой, листвой и прочими обстоятельствами может сделать бой напряжённее, давая помехи к атакам против целей в застланных областях. Эти же факторы дают возможности и персонажам игроков, и их противникам затаиться.

Препятствия: Крупные предметы, вроде дверей, колонн, алтарей и идолов, могут перекрывать поле зрения и давать укрытия разной степени одной стороне или обеим.

Пересеченная местность: Валуны, кусты, лестницы, скользкая поверхность и узкие ходы затрудняют перемещение по полю боя, заставляя участников выйти на простор, где они смогут развернуться.

Сложная местность: Некоторые виды местности, требующие прохождения проверки для безопасного перемещения, также могут повысить сложность боя. Например, битва может начаться, когда группа взбирается на скалу — повышение категории опасности означает постоянную возможность сорваться.

Опасности и ловушки: Ты можешь из обычной битвы сделать запоминающуюся, добавив что-нибудь опасное, вроде разрывных спор, полей магической энергии, зон телепортации и другого, на свой вкус. Далее в этой главе приведено описание ловушек, которое может навести на мысли.

Взаимодействие с окружением: Ты можешь дать персонажам дополнительные возможности к тактической импровизации, добавив различные способы взаимодействия с обстановкой. Люстра, на которой можно раскачиваться; веревки, по которым можно взобраться; перила, чтобы по ним съехать; мебель, чтобы опрокинуть или разнести, и лестницы, обеспечивающие захватывающее фехтование.

Сложность столкновения

Группа	—Опасность—				Макс. сложность существ
	Простое	Среднее	Напряженное	Тяжелое	
Начинающие	3 и менее	4–15	16–30	31 и более	25
Новички	10 и менее	11–30	31–50	51 и более	100
Эксперты	30 и менее	31–50	51–125	126 и более	250
Мастера	50 и менее	51–125	126–200	201 и более	Нет

Беспомощные и лежащие существа

Когда находящееся на поле боя существо становится беспомощным или падает навзничь, оно остается лежать на месте. Другие существо могут перемещаться сквозь его пространство, считающееся пересеченной местностью, пока оно не встанет или пока тело не вынесут.

Обычно существа игнорируют беспомощных персонажей во время боя, если в описании не указано иначе. Огр, например, при возможности начнет беспомощное существо есть.

Начальное положение

После описания поля боя ты определяешь начальные позиции всех участников на основании обстоятельств начала боя. Игроки располагают своих персонажей, ты расставляешь противников.

Первоначальное расстояние между группой и врагами зависит от места битвы. В помещении участники могут не замечать друг друга, пока не сблизятся до средней или даже ближней дистанции. В тумане, лесу и других местностях с ограниченной видимостью персонажи могут начать в пределах средней дистанции друг от друга. На открытой местности более подходящей может оказаться дальняя или даже предельная дистанция.

До начала первого раунда реши, не был ли кто-нибудь захвачен врасплох. Обычно участники боя знают друг о друге, однако обстоятельства могут сложиться так, что начало боя может быть неожиданным: слишком большое расстояние между противниками, предпринятые меры маскировки, объекты окружающей среды, перекрывающие обзор или иным способом ограничивающие восприятие.

Использование миниатюр и карт

В Тень Повелителя Демонов возможно играть полностью в воображении, не используя карты и маркеры участников. Однако многие группы считают, что подобное наглядное отображение помогает отслеживать ход боя. Различные приспособления, вроде карт, миниатюр и жетонов облегчают процесс, в обмен на снижение темпа игры. По этой причине стоит использовать их только при нужде. Масштабную битву с большим количеством участников таким образом проводить удобнее, но для небольшой стычки нескольких существ потребуется не более, чем примерный набросок местности.

Если ты примерно набросал план местности на салфетке, то тебе не потребуется особая точность. Карта просто даст общее представление об окружении. Ты можешь рисовать в любом масштабе или вообще без него. Однако при использовании миниатюр лучше использовать масштаб, соответствующий размеру и Скорости участников. Обычно берутся карты в масштабе 2,5 см = 1 метр. При использовании квадратной или шестиугольной клетки, одна клетка равна 1 метру. Средний персонаж занимает на карте квадрат со стороной в 2,5 см и перемещается на 2,5 см за каждый метр пути.

Вариант: Окружение

Ты можешь позволить существам работать вместе, окружая врага — каждое существо, участвующее в окружении, совершает атаки против этой цели с 1 преимуществом. При использовании миниатюр это правило работает лучше всего. Существо считается окруженным, если находится в пределах досягаемости количества противников, равного его Размеру+1. К примеру, существо Размера 1 будет окружено, если находится в пределах досягаемости двух противников.

Площадные воздействия

Площадные воздействия исходят из точки на поле боя. Определение исходной точки зависит от способа представления этого поля.

Без разметки: Если битва проводится на столе или примерном наброске местности без разметки, ты можешь выбрать любую точку в пределах дальности воздействия. Отмеряй или прикидывай область от этой точки. Любая миниатюра или маркер считаются пораженными, если входят в область наполовину. Будучи мастером, ты можешь оставить последнее слово за собой в сомнительных случаях, но лучше толковать все погрешности в пользу игроков.

Квадратная клетка: Исходная точка всегда находится на пересечении линий разметки в пределах дальности воздействия. При определении радиуса сферы, круга или цилиндра у тебя есть два варианта. Если тебе хочется реалистичности, считай диагонали клетки в 2,5 см равными 1,5 м. В противном случае диагонали равны 1 м, что дает "квадратный круг" немного большего размера при более простых расчетах.

Шестиугольная клетка: Выбери любое пересечение трех линий разметки в пределах дальности воздействия и отсчитай от этой точки количество клеток, равное количеству метров. В случае кубов область должна быть приблизительно квадратной, с центром в этой точке. Не следуй слепо границам клеток, в случае необходимости проводи границы области посреди них.

Раунды, ходы и действия

Когда начинается бой, игра переходит от свободного течения времени к раундам, во время которых каждый участник может попытаться предпринять действие. Подобная схема обеспечивает каждому игроку и противнику возможность повлиять на исход сражения.

Как описано в **главе 2**, раунд боя делится на три части: быстрые ходы, медленные ходы и конец раунда. Если в правилах не сказано иначе, то существа под твоим управлением всегда действуют после того, как все персонажи игроков предпримут и быстрые, и медленные ходы. Каждое существо под твоим управлением должно завершить ход, прежде чем сможет действовать другое. Некоторые существа могут предпринимать несколько ходов в раунд, что указано в их описании.

Существа под твоим управлением могут предпринимать быстрые или медленные ходы в зависимости от ситуации. Незатейливо мыслящие существа, вроде животных, конструктов и безмозглой нежити, обычно предпринимают быстрые ходы в попутке быстрее покончить с противником. Медленные ходы они предпринимают только для сближения и вступления в бой. Более разумные противники могут предпринимать медленные ходы для осуществления удачной атаки.

Импровизированные действия

Свободная природа игры вдохновляет игроков предпринимать непредвиденные правилами действия. Не бойся. В большинстве случаев их можно свести к уже имеющимся вариантам.

Во-первых, подумай над видом действия. Ты можешь представить, как персонаж выполняет его несколько раз за раунд? Если да, то это незначительное действие. Если нет, то потребуется использование действия. Также потребуется использование действия, если оно как-либо нанесет вред существу.

Если задуманное можно спокойно исполнить за 10 секунд, то тогда оно займет единственный ход, с использованием действия. Если оно включает множество шагов, придется либо разделить его на несколько действий, либо позволить персонажу добиться своего за одно действие, но после совершения атаки или проверки с 1 и более помех.

Импровизированные атаки

Игроки могут описывать необычные или импровизированные атаки. В большинстве своем это просто добавляет красок — бой абстрактен и правила могут описать большую часть того, что предпринимают персонажи, не требуя ничего особенного. Напрячься придется, только если игрок хочет добиться от атаки чего-то, кроме нанесения урона. Ниже приведены некоторые советы по разрешению таких ситуаций.

Дополнительный урон

В общем случае для увеличения урона атаки требуется наличие нужного таланта. Если игрок описывает атаку, которая может нанести дополнительный урон, а персонаж не имеет подходящего к ситуации таланта, ты можешь позволить атаковать описанным образом с 1 помехой. При успехе атака наносит 1 урона дополнительно.

Атака нескольких целей

Как и в случае с дополнительным уроном, атака по нескольким целям обычно требует наличия определенного таланта. Однако в некоторых случаях выглядит уместным позволить попытаться: вооруженный посохом маг пытается оттолкнуть двух бандитов прочь; цверг яростно бьет боевым молотом наотмашь; орк пинком опрокидывает стол на группу гоблинов. Когда игрок описывает атаку, могущую задеть несколько целей, и ты решаешь, что это возможно, то пусть он атакует каждую цель, кроме первой, с 2 помехами.

Тебе также нужно решить, какой атрибут или характеристику затронет атака. К примеру, маг из примера выше может атаковать против Силы обоих бандитов, удар цверга придется против Защиты врагов, а пинок орка следует применить против Ловкости гоблинов.

Наложение немощи

Игрок может описать атаку, каким-то образом ограничивающую цель. Ты можешь решить, что это возможно и при успехе наложит немощь. Такие немощи не должны быть настолько серьезными, что препятствуют существам использовать действия. К примеру, *замедление* или *испуг* создают неудобства, но позволяют действовать, так что их вполне можно допустить. Оцепенение не позволяет такого, поэтому оно слишком серьезно для обычной атаки.

Если ты решаешь, что описанное действие разумно и возможно, ты можешь позволить наложить подходящую немощь. Если предполагаемый результат заменяет нанесение урона, игрок совершает атаку с 1 помехой. Если результат дополняет нанесение урона, атака совершается с 2 помехами.

Например, Кайл заявляет, что его гоблин-лучник собирается пришпилить плащ вражеского рыцаря стрелой к ближайшей стене. Мастер решает, что такое возможно, и Кайл совершает атаку Ловкостью с 1 помехой, поскольку результат заменяет урон. Атака проходит успешно. Мастер истолковывает исход так: рыцарь *обездвижен* до конца раунда из-за прибитого плаща.

Окончание боя

Бой заканчивается, когда одна сторона побеждает другую. Поражением считается бегство, сдача или полное уничтожение.

Только совершенно неразумные существа жертвуют собой без причин. При встрече с превосходящими силами или в случае очевидного поражения враги обычно сдаются или сбегают.

Бегство

Существа рискуют жизнью, если оно того стоит, если страх провала перевешивает страх смерти или если у них нет выбора. В ином случае они предпочтут сбежать, если бой складывается не в их пользу и есть свободный путь к отступлению.

Если ты не уверен, отступит ли противник, пройди за него проверку Воли. Каждое провалившееся существо *испугано* на 1 раунд. Если оно уже было *испугано*, то в следующий ход оно должно использовать действие, чтобы сбежать самым безопасным из доступных путей. Если сбежать невозможно, то оно сдается.

Сдача

Существа сдаются, когда у них нет шансов на победу, отступить невозможно, и они уверены, что их пощадят, если возьмут в плен. Сдающееся существо бросает оружие, не двигается и не предпринимает действий, пока его не повяжут или не выдастся случай сбежать. Оно подчиняется приказам победителей, если те не представляют опасности для него самого, его имущества и дорогим ему существам. Получив подобный приказ, существо будет действовать в подходящей ему манере, на твоё усмотрение

Персонажи игроков

Вся игра строится вокруг набора созданных игроками персонажей: их подвиги, победы и поражения выковывают историю из набросков сюжета.

Создание персонажа

Хоть тебе и не обязательно присутствовать при создании персонажей, но так будет лучше. Не только потому, что ты можешь помочь игрокам, но потому, что ты получишь представление о том, чего они хотят от игры. Даже если ты не присутствовал при создании, тебе лучше ознакомиться с персонажами до игры, чтобы представлять себе их возможности. Будь готов записать пару-тройку фактов о каждом персонаже (откуда он, друзья, соперники, родственники, события), чтобы подогнать приключение под конкретную группу.

Начальные уровни

Предполагается, что персонажи начинают игру с уровня 0. Это дает игрокам время привыкнуть к правилам и миру, и принять решение о развитии персонажа на основании событий начального приключения. Для начинающих и обычных игроков работает неплохо, но более искушенные, желающие взять с места в карьер, могут быть разочарованы.

Если ты решил начать игру уровнем выше, то лучше взять тот, где игроки выбирают новый путь: 1, 3 или 7. Это позволит игрокам опробовать все уровни

избранного пути и поможет направить дальнейшее развитие персонажа в устраивающую сторону.

На высоких уровнях и тебе, и игрокам придется подумать над деталями формирования группы и того, чем персонажи занимались до начала игры. Попробуйте подобрать каждому персонажу хотя бы одно важное происшествие, оставляющее зацепки для развития сюжета. Не нужно полностью расписывать, что происходило на каждом уровне — достаточно, чтобы у каждого было свое место в группе и причина в ней оставаться.

Уход персонажа

Время от времени, по разным причинам, персонажи покидают сюжет. У некоторых с группой расходятся цели. Другие могут погрузиться в пучины безумия или подхватить убийственную заразу, что делает продолжение игры за них затруднительным. Иногда же игрок просто хочет попробовать что-нибудь новое.

Уход персонажа может пойти игре на пользу, особенно если он делает историю интереснее. Персонаж не просто исчезает, а переходит под твое управление, становясь второстепенным. В этой роли он может продолжать взаимодействовать с группой как временный союзник, источник информации, просто навещать персонажей, когда они прибывают в место его проживания, или стать серьезным соперником, конкурирующим с группой.

Смерть персонажа

В Тени Повелителя Демонов персонажи могут и должны умирать. Смерть — закономерная плата за возможность исследовать мир. Цепочка неудачных бросков, недостаточная осторожность или спонтанные действия могут привести персонажа к быстрому и внезапному концу. Оживить мертвых персонажей возможно, но это за пределами возможностей любого, кроме достигших самых высоких уровней. По этой причине смерть обычно означает конец истории персонажа — и начало путешествия нового.

Поскольку мастер играет не против игроков, в твоих интересах снизить частоту смертей персонажей. Конечно, полечь может и вся группа, и однажды это точно случится, но если так происходит каждый раз, то игроки начнут что-то подозревать. Если твои персонажи продолжают помирать снова и снова, возможно ты захочешь несколько снизить накал столкновений.

Иногда персонажу просто не везет. В таких случаях вполне можно применить подмену выпавших на кубах значений, возможно, оставив персонажа бессильным вместо смертельного исхода. Или же мертвый персонаж может быть возвращен к жизни вмешательством кого-нибудь могущественного — хотя такое почти всегда требует значительных расходов, оказания благодетелю определенной услуги или же обременяет персонажа некой темной тайной. Но ты всегда можешь просто позволить ему умереть. Жестокие смерти определенно поддерживают мрачный настрой игры.

Введение новых персонажей

Неважно, присоединился ли новый игрок или кто-то из старых хочет заменить вышедшего из строя персонажа, персонажей следует вводить в игру как можно быстрее. Не заставляй игроков ждать. Сидеть на скамейке запасных, ожидая возможности влиться в игру, мало кому по душе. Если для введения персонажа нужен внезапный поворот сюжета — даже не задумывайся. Ниже приведены несколько советов.

Звездный час второстепенного персонажа

Проще всего ввести в игру нового персонажа переделав одного из второстепенных. Это может быть наемник или спутник, знакомый или спасенная жертва.

Поиск персонажей

Новый персонаж целенаправленно искал группу и наконец-то нашел. Возможно, он слышал о её подвигах и хочет кусочек славы. Может быть, он принес дурные вести или предупреждение. Также новые персонажи могут быть старыми друзьями, братьями, сестрами, родителями или потомками имеющихся.

Случайная встреча

Новый персонаж внезапно присоединяется к группе. Возможно, он только что избежал опасности и ему требуется помощь. Возможно, он подрядился на то же дело и хочет объединить усилия по достижению общей цели.

Второстепенные персонажи

Изображать всех существ, с которыми персонажи взаимодействуют, приходится мастеру. Попытка описать и запомнить такое количество вторичных персонажей, ничего при этом не перепутав, может быть весьма непростым делом. Простейшим способом с этим управиться служит разделение их на три категории: главные, вторичные и фоновые.

Главные персонажи

Главные персонажи играют в сюжете заметную роль. Злодеи и их приспешники, временные спутники, покровители и подчиненные, знакомые, на которых персонажи полагаются, и все те, кого ты посчитаешь необходимыми. Поскольку эти персонажи важны для сюжета, их следует описать подробнее.

Имя

Такие персонажи заслуживают соответствующего имени. В **главе 1** приведены примеры имен для различных наследий.

Предыстория

История и личность главных персонажей важны в той мере, насколько они взаимодействуют с персонажами игроков. Каждому такому персонажу пропиши в биографии хотя бы одно значительное событие. Также можно дать одну или две профессии, соответствующие его роли в сюжете.

Физические черты

У каждого есть отличительные черты внешности, даже если эта черта — отсутствие всяких особенностей. Особые приметы позволяют сделать персонажа запоминающимся и должны быть первым, что бросается в глаза игрокам. Ты можешь добавить несколько таких черт, но первой опиши ту, что заметней всего. Таблица особых примет поможет быстро подобрать таковую или же может послужить источником вдохновения для создания своей.

Мотивация

Каждый чего-то хочет. Что движет персонажем: богатство, слава, известность, безопасность или еще что-то? Показ мотивации заранее позволит сделать более реалистичной сцену, где персонажу выпадает случай добиться желаемого или утратить его.

Черты личности

Далее дай персонажу черты личности, которые ты сможешь использовать при его изображении. Ты можешь отыгрывать их на свой взгляд, но отчетливо видный характер делает персонажа более живым.

Особые приметы

d20	Черта	d20	Черта
1	Странный запах	11	Уродство
2	Неряшливый вид	12	Отличная одежда
3	Морщины	13	Босые ноги
4	Кривой рот	14	Благоухание
5	Странная окраска	15	Болезненность
6	Обилие волос	16	Несвежее дыхание
7	Недостаток волос	17	Противный жировик
8	Заметная хромота	18	Веснушки
9	Отвратительный шрам	19	Наколка
10	Привлекательность	20	Отсутствие части тела

Мотивация

d20	Мотивация	d20	Мотивация
1	Безопасность	11	Мир
2	Бессмертие	12	Подтверждение
3	Богатство	13	Порядок
4	Власть	14	Приключение
5	Добро	15	Свобода
6	Знание	16	Слава
7	Искупление	17	Совершенствование
8	Любовь	18	Спасение
9	Магия	19	Справедливость
10	Месть	20	Хаос

Черты личности

d20	Черта	d20	Черта
1	Безумный	11	Спокойный
2	Порочный	12	Благоразумный
3	Жестокий	13	Щедрый
4	Громкий	14	Честный
5	Грубый	15	Благородный
6	Подлый	16	Воспитанный
7	Коварный	17	Тихий
8	Жадный	18	Великодушный
9	Непостоянный	19	Добродетельный
10	Нервный	20	Сосредоточенный

Прочие детали

Чем больше к образу персонажа добавлено деталей, тем живее он будет. Однако следует соизмерять глубину проработки с его важностью для игры. Покровитель, большую часть времени пребывающий вне поля зрения, не требует особо подробного описания. Злодей, досаждавший персонажам на протяжении всей кампании, должен, по меньшей мере, иметь цельную историю, проработанную личность и определенные цели и задачи.

Если ты планируешь финальную схватку с этим персонажем или его присоединение к группе, тебе потребуются более-менее полные характеристики. Ты можешь создать его с нуля, используя данные в **главе 1** правила и выбирая пути по необходимости, или использовать шаблон (см. «**Настройка существ**» в **главе 10**).

Вторичные персонажи

Вторичные персонажи принимают в сюжете некоторое участие: они появляются в сцене-двух, а затем исчезают. Примеры могут включать в себя источники информации, мелких соперников, главных персонажей прошлых приключений, родственников персонажей игроков, наёмников на одно дело. Вторичных персонажей не требуется расписывать так же подробно, как главных. Им хватит имени, профессии, описания, почему они важны, и одной отличительной черты.

Обычно вторичным персонажам не требуется полный набор характеристик. Их можно создать простым назначением роли (см. «**Настройка существ**» в **главе 10**).

Фоновые персонажи

Все прочие являются фоновыми персонажами, не более, чем частью пейзажа. Ты можешь описывать, кто они в целом — толпа, собравшаяся на городской площади; грузчики в доках; бандиты, выскакивающие из засады — но у них нет имён, происхождения или предыстории. Они нужны, только чтобы добавить сцене колорита или создать фон.

Фоновым персонажам хватит и краткого описания.

Отыгрывание второстепенного персонажа

Изображать второстепенных персонажей следует как созданных собственноручно игровых. Сделай упор на их отличительные черты. Если у персонажа глаз дёргается, изобрази это, когда говоришь от его лица. Если он говорит шёпотом, то и тебе следует. Высокомерный персонаж должен хвастаться, насмехаться над персонажами игроком и делать им оскорбительно-двусмысленные комплименты. Трусливый может пресмыкаться, быть излишне подозрительным и неохотно рисковать.

И прежде всего — будь последователен. Люди, конечно, могут меняться, но редко до полной неузнаваемости.

Тень Повелителя Демонов

Игровой мир пребывает в кризисе — кризисе, порожденном Повелителем Демонов. Злобное вечное воплощение энтропии существует лишь для того, чтобы пожирать миры и души, их населяющие. Хоть он и обладает непредставимой силой, Повелитель Демонов не может пересечь границу между Бездной и вселенной — пока не может. Однако время от времени в этой границе появляются сколы и трещины, позволяющие злу просочиться внутрь.

Стоить Повелителю Демонов обратить внимание на один из миров, как его орды начинают осаду, а его влияние сочится из Бездны, оставляя неизгладимый след зла. Тень Повелителя Демонов нарушает вселенский порядок, ослабляя и, в итоге, разрушая барьер, удерживающий зло.

Воздействие Тени может быль местным, региональным или проявится в масштабах всего мира. Если она коснется создания огромной магической силы, магия может начать вести себя странно и непредсказуемо. Если она падет на врата Преисподней, они могут закрыться, оставив души мертвецов томиться в своих телах.

Использование Тени

Тень Повелителя Демонов является необязательным компонентом игры, который может значительно усилить ощущение ужаса и неминуемого конца. Она может присутствовать на протяжении всей кампании или проявиться один, два или несколько раз. Она может быть основной угрозой сюжета или отдаленной проблемой, маячащей где-то на горизонте. К примеру, кампания может начинаться во время восстания орков, которое, по мнению некоторых, началось, когда Тень пала на Ломовика, ныне – Короля Орков. Затем Тень переместится к Верховному Друиду, наблюдающему за скрытым Источником Жизни, провоцируя пандемию. К концу кампании она падет на заточенного группой князя демонов, выпуская его в мир.

Если ты хочешь использовать Тень в своей игре, ты можешь определить эффект случайным образом, бросив d20 и сверившись с таблицей Тени Повелителя Демонов. Или же ты можешь выбрать подходящий эффект, или придумать новый, используя имеющиеся в качестве примеров.

Далее тебе следует задуматься, почему Тень проявляется именно так. Проявилась она случайно или тому была причина? К примеру, эффект «беспокойных мертвецов» может быть вызван попаданием под влияние Повелителя Демонов могущественного некроманта или тем, что Тень пала на врата Преисподней. Если возможно, пусть Тень влияет не только на мир, но и на группу. Возможно, под её воздействие попал покровитель группы или действия персонажей как-то спровоцировали ее приход.

Когда Тень проявится, убрать или изменить ее должно быть сложно. Если она подействовала на человека, группе придется найти и освободить его от влияния Повелителя Демонов, неважно, убеждением или грубой силой. Другие ситуации потребуют иных подходов. К примеру, персонажи могут остановить пандемию, найдя лекарство, или прекратить вторжения демонов, заделав прорехи в ткани мироздания.

Тень Повелителя Демонов

d20	Эффект	d20	Эффект
1	Беспокойные мертвецы	11	Захватчики
2	Вестник Повелителя Демонов	12	Непокорная земля
3	Вредители	13	Объятья зимы
4	Вторжение демонов	14	Падение цивилизации
5	Голод и засуха	15	Пандемия
6	Грезы мертвого бога	16	Пробуждение дракона
7	Грядущая звезда	17	Прогнившие организации
8	Дикая магия	18	Проклятье зверолюдов
9	Дикая Охота	19	Цветение
10	Заразное безумие	20	Черное Солнце

Беспокойные мертвецы

Тень пала на врата Преисподней, не позволяя душам уходить туда. Кладбища изрыгают орды безмозглой нежити, поддерживаемой застрявшими в гниющих трупах душами. Эти шаркающие толпы не помнят ничего о своем прежнем существовании. Их ведет невыразимый голод, утоляемый лишь плотью живых, а каждая смерть увеличивает их число.

Механизм действия

Когда живое существо умирает, спустя 1d6 минут оно восстает в виде **зомби**.

Вестник Повелителя Демонов

Бездна рождает князя демонов, предвещающего приход своего Повелителя. Его мог призвать ритуалом некий безумный культ или он был достаточно силен, чтобы прорвать границы реальности самостоятельно.

Механизм действия

Как и в случае с Великим Драконом, князя демонов, скорее всего, непосредственно забороть персонажи не смогут. Скорее им придется иметь дело с последствиями его гибельного присутствия — хаосом, безумием и резней — пока они будут искать способ изгнать его обратно в Бездну.

Вредители

Поля одолевает ужасающее количество вредителей: крыс, саранчи, шершней, жуков и червей. Они плодятся все сильней, пожирая провизию, проникая в дома и разнося заразу.

Механизм действия

Увеличь Размер всех роев на 1d3 и Скорость на 4 метра. Также все рои наносят 2d6 урона дополнительно атаками и прочими наносящими урон способностями.

Вторжение демонов

Грань реальности корчится и трескается, когда сквозь появляющиеся в воздухе щели толщиной с волос из Бездны прорываются демоны. Демоны заходятся в безумном приступе попытки сотворить как можно больше хаоса и разрушений. Невозможно предугадать, где и когда явятся демоны.

Механизм действия

Раз в день, когда результат атаки или проверки игрока 0 и меньше, брось d6 и сверься с таблицей вторжения демонов. Демоны появляются в пределах 1d6 метров от спровоцировавшего эффект персонажа.

Вторжение Демонов

d6	Эффект
1	Ничего не происходит.
2	Появляется 1 малый демон.
3	Появляется 1d6 малых демонов.
4	Появляется 1 средний демон.
5	Появляется 1d6 средних демонов.
6	Появляется 1 большой демон.

Голод и засуха

Дождь прекратился. Недели складывались в месяцы, месяцы в годы, но с неба не упало ни капли. Вода стала дороже золота и те, кто может без осечек создавать ее магией, обладают невиданной властью.

Механизм действия

Мир становится пустыней. Воду практически невозможно найти. Персонажи, пытающиеся сотворить заклинание Воды, должны пройти проверку Воли — иначе заклинание проваливается, его применение и действие потрачены впустую.

Грезы мертвого бога

В мире сокрыто множество великих и ужасных вещей, существ неизвестного происхождения и природы, которых некоторые считают богами. Эти сущности спят вечным сном, грезя о былых жизнях и силах, коими когда-то обладали. Когда Тень Повелителя Демонов касается одного из них, эти грезы воплощаются в реальность.

Механизм действия

Мертвый бог покоится где-то глубоко в земле, грезя в ее темных катакомбах. Тень усиливает эти грезы и воплощает в реальность, порождая удивительные аномалии. Огромные куски земли отрываются от земли и взмывают в небо. Капли воды поднимаются из озер, проливаясь вывернутым наизнанку дождем, а облака становятся настолько твердыми, что по ним можно ходить. Звезды каждую ночь выстраиваются в новые узоры, солнце не заходит целыми днями, а луна пропадает с неба. Нежданные события теперь привычны, ничто не остается неизменным надолго.

Грядущая звезда

В ночном небе возникает новая «звезда». Каждую ночь она становится чуть ярче, чуть больше, как будто движется к Урту. Через несколько месяцев она обращает ночь в день. Через год она заслоняет небо. Излучение этого небесного тела не греет, но вызывает жуткие мутации.

Механизм действия

Когда звезда начинает приближаться к Урту, до начала воздействия проходит 2d6 месяцев. В конце этого периода ее странное излучение вызывает телесные изменения у существ, пребывающих в ее свете. Раз в день существо в область, освещенной прямыми лучами грядущей звезды, получает мутацию, если не пройдет проверку Силы. Брось d20 и сверься с таблицей мутаций, или выбери подходящую самостоятельно.

Мутации

d20	Эффект
1	Черты лица оплывают и искажаются.
2	Зубы увенчивают скальп.
3	На теле вырастает второе лицо.
4	Одно из естественных отверстий зарастает или исчезает.
5	Нога или рука превращается в щупальце.
6	Отрастает хвост.
7	Отваливается глаз, нос или ухо.
8	С рук и ног отваливается 1d6 пальцев.
9	Кожа покрывается странными узорами.
10	Волосы на теле чрезмерно разрастаются.
11	Кожа или волосы приобретают необычный цвет.
12	Все волосы на теле выпадают.
13	На руках и ногах вырастает еще 1d6 пальцев.
14	Отрастает еще глаз, нос или ухо.
15	Где-нибудь на теле появляется еще одно естественное отверстие.
16	Под ребрами отрастают жабры, позволяя дышать под водой.
17	Ладони и ступни разрастаются, давая черту «скалолаз».
18	Существо светится, обращая темноту в радиусе 5 метров в тени.
19	Наследие существа меняется на усмотрение мастера, оставляя атрибуты неизменными.
20	На усмотрение мастера.

Дикая магия

Тень поражает магию, искажая ее до полной непредсказуемости. Обладание магией несет риск получения Скверны — влияние Темного пятнает любого, взывающего к ее мощи.

Механизм действия

Когда существо пытается сотворить заклинание, оно должно пройти проверку Воли. При провале эффект заклинания заменяется случайным. Брось d20 сверься с таблицей дикой магии, чтобы увидеть, что произошло.

Дикая Магия

d20	Эффект
1	Заклинатель исчезает на 1d6 минут. В конце этого периода он возвращается в покинутое пространство или в ближайшее свободное, если покинутое занято.
2	Заклинатель тратит дополнительное применение заклинания. Если потратить нечего, он получает 1d6 Безумия.
3	Сырая магическая энергия заполняет сферу радиусом 1d6 метров, с центром в пространстве заклинателя. Всё в области получает 2d6 урона.
4	Заклинатель ошеломлен на 1 раунд.
5	Заклинатель меняется местами со случайным существом в пределах 8 метров от себя.
6	Заклинатель превращается в объект на усмотрение мастера на 1 раунд.
7	Заклинатель превращается в крошечное животное на усмотрение мастера на 1d6 раундов. На протяжении этого времени он находится под управлением мастера
8	Заклинание обращается в пшик, применение потрачено впустую.
9–10	Возникает небольшой безобидный визуальный эффект, вроде искр света, радужных пузырей или крошечных вопящих черепов.
11	Заклинатель получает 1d6 Безумия и *оцепенение* на 1 раунд.
12	В течение 1 минуты каждый раз, когда ты бросаешь по этой таблице, ты бросаешь дважды и можешь использовать любой результат. Если оба числа одинаковы, заклинатель исчезает на 1d6 раундов. По истечении этого времени он возвращается в покинутое пространство или в ближайшее свободное, если покинутое занято.
13	На 1 раунд заклинатель совершает атаки и проверки с 1 преимуществом.
14	На 1 раунд заклинатель в любой момент может использовать спровоцированное действие, чтобы выполнить что-то, обычно требующее действия.
15	Волна сырой магической энергии вырывается конусом 1d6 метров длиной из точки в пределах досягаемости заклинателя. Всё в области получает 2d6 урона.
16	Заклинатель телепортируется в свободное пространство по своему выбору в пределах дальней дистанции от занимаемого пространства.
17	Выбери существо или объект в пределах средней дистанции от заклинателя. Цель телепортируется в свободное пространство на твердой поверхности по твоему выбору в пределах 10d20 километров от занимаемого пространства. Если цель является существом, она может пройти проверку Воли, нейтрализуя воздействие при успехе.
18	Если заклинание наносит урон, оно наносит максимум урона. В противном случае заклинатель получает 1 Безумия.
19	В любой момент до конца раунда каждое существо в пределах 1 метра от заклинателя может использовать спровоцированное действие, чтобы выполнить что-то, обычно требующее действия.
20	На 1 час заклинатель совершает атаки и проверки с 1 преимуществом.

Дикая Охота

Когда Тень падает на фей, их тоска по утраченным землям обращается ненавистью и они ополчаются против смертных. Их отряды, именуемые Дикой Охотой, вырываются из Скрытых Царств, чтобы стереть человечество с лица земли.

Механизм действия

Феи, кроме контролируемых игроками, становятся враждебны смертным. Домовые душат крестьян во сне, пикси устраивают в лесах засады на путешественников, а эльфы верхом на единорогах возглавляют набеги на окраинные города и укрепления.

Заразное безумие

По цивилизованным землям расползается безумие. Люди одержимы ужасными галлюцинациями, кошмарными снами и навязчивыми идеями, ведущими к самоубийствам, насилию и неприемлемому поведению.

Механизм действия

Когда существо получает 1 и более Безумия, оно получает 1 Безумия дополнительно. Также, при каждом завершении отдыха, оно получает 1 Безумия, если не пройдет проверку Воли с 1 преимуществом.

Захватчики

Ужас из иной реальности, возможно, спасаясь от разрушения собственной вселенной, сваливается в мир Урта. Они пришли не с миром и не в качестве беженцев. Они здесь, чтобы завоевывать.

Механизм действия

Существа-захватчики могут быть кем угодно — ты можешь, например, изменить характеристики монстров. **Рины** могут быть авангардом вторжения. Захватчики высаживаются в определенной области и постепенно расползаются оттуда, завоевывая соседние территории. Они гораздо сильнее местного населения и представляют серьезную угрозу для всех.

Непокорная земля

Горы взрываются, изрыгая струи лавы, дыма и пепла, поджигающие небеса. Землетрясения и приливные волны угрожают разрушить сушу, отправив ее на дно морское.

Механизм действия

Ландшафт становится неуютным для живых существ. Раз в день брось d6. При 6 в пределах 1d20 километров от группы случается геологическая катастрофа. Примеры катастроф включают землетрясение, затрагивающее территорию размером 2d20 километров в поперечнике, извергающийся вулкан, погребающий город, или цунами, стирающее побережье.

Объятья зимы

С началом нового ледникового периода температура резко падает. Вначале климат становится холоднее обычного. После нескольких недель падения температуры все осадки превращаются в снег и лед. В течение нескольких месяцев холода достигают экватора, превращая планету в замороженную пустошь.

Механизм действия

Еды становится мало, а температура падает до смертельно опасной. Существа подвергаются воздействию окружающей среды за каждый час, проведенный на холоде без защиты. Если это воздействие дает существу штраф к Здоровью, то оно получает обморожение.

Сильный холод также затрудняет деятельность. С 2:00 до 4:00 и с 16:00 до 20:00 существа, подвергающиеся воздействию холода, совершают все броски d20 с 1 помехой. С 20:00 до 2:00 они совершают броски с 2 помехами.

Падение цивилизации

Цивилизация рушится и воцаряется хаос. Этот эффект применяется по умолчанию к миру, описанному в **главе 8**. Хотя правду знают немногие, но именно Тень привела к восстанию орков, сокрушившему некогда могущественную Империю.

Механизм действия

У падения цивилизации нет каких-либо особых правил. Это воздействие Тени в основном заключается в создании атмосферы и настроения. Повсюду видны признаки упадка цивилизации, от зарастающих дорог до разрушающихся городов, шаек бродяг, терроризирующих села, и чудовищ, нахально бродящих по ночам.

Пандемия

По земле расползается смертельная зараза, овладевая городами и стирая с карты села. Беспощадная болезнь поражает молодых и старых, бедных и богатых. Немногие успевают сбежать, но эти беглецы несут чуму с собой. От погребальных костров поднимаются столбы жирного дыма, а мелкие поселения пустеют, лишь падальщики пируют на останках мертвых и умирающих.

Механизм действия

Болезни наносят 2d6 урона дополнительно. Более того, заболевшие существа не выздоравливают без применения магии и разносят заразу при контакте, неважно, живы они или уже мертвы.

Пробуждение дракона

Тень падает на Великого Дракона, создание ужасающей силы, на протяжении бесчисленных веков спавшее под одинокой горой. Пробудившись, он стряхнул с себя гору и взмыл в небеса, начав охоту. Дракон убивает без разбора, разнося города и пожирая все, что может прожевать.

Механизм действия

Великий Дракон, также известный, как Отец Драконов, гораздо сильнее своих сородичей, выходя далеко за пределы возможностей персонажей. Таким образом, его следует показывать издалека, а его присутствие должно ощущаться по творимым им разрушениям. Дракон может появляться в важные моменты, нападая на город, где остановились персонажи, или место, которое они исследуют в поисках реликвии, нужного человека или выполняют другую важную сюжетную задачу.

Прогнившие организации

Могущественная организация, вроде Инквизиции, друидов или Черной Руки, попадает под влияние Повелителя Демонов и направляет все свои силы на приближение конца света.

Механизм действия

Влияние Тени различается в зависимости от организации, но обычно они тяготеют к одержимости массовыми разрушениями. К примеру, Инквизиция может преследовать любого пользователя магии, а не только тех, кто обратился к темным искусствам. Черная рука может перейти к убийствам правителей, погружающим государства в хаос.

Проклятье зверолюдов

По ночам один из десяти обращается в зверолюда, вроде **фомора** или **варга** (см. **главу 10**). Жертвы сходят с ума и набрасываются на свои семьи, устраивая кровавую вакханалию. По мере того, как зверолюды сбиваются в орды, грозящие смести цивилизацию, вокруг распространяются хаос и беспорядки.

Механизм действия

Приток новых зверолюдов укрепляет существующие племена, делая их сильнее. Все зверолюды совершают атаки с 1 преимуществом, а их атаки оружием наносят 1d6 урона дополнительно.

Цветение

Тень наделяет флору недоброй силой, позволяя растениям быстро достигать поразительных размеров. За ночь появляются целые леса. Лозы опутывают города. Путешествия по суше становятся практически невозможны. И в этом новом мире в зарослях четырехметровой травы рыскают в поисках пищи странные твари.

Механизм действия

Глушь наступает на цивилизованные земли, затрудняя путешествия. Дороги исчезают, а перемещение по суше замедляется вчетверо. Корни подпирающих небеса деревьев перекрывают реки и озера. Глушь становится еще опасней: при проверке на случайное столкновение брось d20 дважды и выбери меньший результат.

Черное Солнце

Тень затмевает солнце, перекрашивая его в черный. Хоть это и невозможно, но от потемневшего светила все еще исходит свет, но теперь он бурый, тошнотворный и вредоносный. Доброе солнечное тепло обращается адской топкой, превращая землю в перемешанные с костями залежи пыли.

Механизм действия

Еды и воды становится мало, а температура поднимается до невыносимой. Существа подвергаются воздействию окружающей среды (см. «**Инструментарий мастера**») за каждый час, проведенный под светом оскверненного солнца без защиты. Если это воздействие дает существу штраф к Здоровью, то оно получает сильный солнечный ожог, покрываясь пузырями.

Жуткое сияние угнетает всякого, кого освещает. С 9:00 до 11:00 и с 14:00 до 16:00 существа под светом черного солнца совершают все броски d20 с 1 помехой. С 11:00 до 14:00 они совершают броски с 2 помехами.

Инструментарий мастера

Во время ведения игры у тебя есть доступ к разнообразным испытаниям, препятствиям и усугубляющим настрой возможностям.

Скверна

От персонажей игроков не ожидается, что они будут героями или святыми. На деле игра предназначена для отыгрывания сложных персонажей с разными моральными качествами. Даже добродетельные могут оступиться, а воры и убийцы проявить великодушие. Игроки вольны отыгрывать своих персонажей, как им нравиться, но за запредельное зло придется заплатить.

Выдача Скверны

Персонажи игроков получают Скверну, совершая поистине гнусные поступки, ведомые эгоизмом, алчностью, ненавистью и прочими темными страстями. Ситуации, когда персонажи прибегают к сомнительным мерам, вроде мелкого воровства и убийства действительно того заслуживших людей, возникают часто. Но Скверну стоит выдавать за что-то действительно серьезное — то, после чего мир стал хуже, чем был. Примеры включают пытки невиновных, сожжение города, ограбление нищих и голодных, хладнокровное убийство. Такие поступки должны давать 1 Скверны участвовавшему персонажу.

Лишения

У живых существ есть три основные потребности: еда, вода и сон. Невозможность удовлетворения любой из них ведет к ослаблению и, в конце концов, к смерти.

В конце каждого дня, проведенного без еды, существо должно пройти проверку Силы, с 1 помехой за каждый день голодовки, кроме первого. За каждый день, проведенный без сна или воды, увеличь количество помех на 1. Если существо провело день без удовлетворения двух потребностей сразу (например, и воды, и сна), увеличь количество помех на 1.

При провале существо получает *усталость*. Если оно уже *устало*, то вместо того получает 1d6 урона. Существо не может исцелить этот урон до беспрепятственного удовлетворения соответствующих потребностей на протяжении количества дней, равного количеству дней лишений.

Болезнь

Живые существа рискуют подхватить болезнь, находясь в грязных и перенаселенных местах. Также болезнь можно подхватить после укуса. Существует множество болезней, от заражения паразитами до разрушающих плоть бактерий и вирусов, разжижающих внутренности жертвы. Ты можешь описывать симптомы на свой вкус, но в игре большинство болезней работает одинаково. Способ распространения болезни описывается в разделе правил распространяющих заразу существ, заклинаний и эффектов.

Смертельная болезнь

Существо, зараженное смертельной болезнью, *больно*. Также, всякий раз завершая отдых, оно должно проходить проверку Силы. При провале оно получает штраф -1d6 к Здоровью. Если штраф снижает Здоровье до 0, существо умирает. Получив три успеха, существо удаляет *болезнь* и при следующем завершении отдыха действие полученных от этой болезни штрафов к Здоровью прекращается.

Создание болезни

Если ты создаешь болезнь, учти следующие факторы.
Передача: Как болезнь распространяется? Большинству требуется контакт с зараженным или нанесенная им травма. Другие могут распространяться с зараженными жидкостями или даже по воздуху.
Тяжесть: Насколько болезнь опасна? Она может быть обычной, просто накладывая немощь *болезнь*, или смертельной, действие которой описано выше, или иметь любые другие последствия, вроде уродства, Безумия или даже хуже.
Заражение: Когда существо контактирует с источником болезни, оно должно пройти проверку Силы (с 1 помехой при серьезной болезни, с 2 помехами при смертельной). При провале оно *заболевает*.

Воздействие окружающей среды

За каждый час, в течение которого существо подвергается воздействию сверхнизких (-45° Цельсия и ниже) или сверхвысоких (+65° Цельсия и выше) температур, оно должно пройти проверку Силы. При провале оно получает *усталость*. Если оно уже *устало*, то вместо того оно получает накапливающийся штраф -1d6 к Здоровью. Штраф сохраняется до тех пор, пока существо не избавится от *усталости* и воздействия среды. Существо, получившее *усталость* от воздействия среды, избавляется от нее, завершив отдых в комфортных условиях.

Огонь

Огонь поджигает горючие материалы, с которыми соприкасается. Загоревшиеся объекты получают 1d6 урона в конце каждого раунда, пока не сгорят или не погаснут.

Существа также могут загореться, обычно получая 1d6 урона, как указано выше, но некоторые эффекты могут наносить больше урона. Существо может использовать действие, чтобы погасить себя или другое существо в пределах досягаемости, сбив пламя или залив его водой или другой негорючей жидкостью или субстанцией.

Безумие

Персонажи игроков могут получить Безумие, столкнувшись с чем-нибудь поистине ужасающим. Безумие дают разнообразные существа, заклинания и прочие особые эффекты, но персонажи также рискуют рассудком, наблюдая ужасающе извращенные деяния или события, способные поколебать их убеждения.

Персонажи обречены в своих исследованиях сталкиваться с подобным, но Безумие следует выдавать дозированно, только для усиления действительно беспокоящих сцен. Удаление Безумия гораздо сложнее исцеления урона, поэтому слишком большое его количество может изувечить персонажа и привести к преждевременному завершению игры.

Тяжесть вызывающих Безумие ситуаций распределяется в диапазоне от относительно легкой до безумно ужасающей. Вот некоторые примеры.
Малая: обнаружение изувеченного трупа в неожиданном месте; наблюдение ритуального жертвоприношения; нахождение паразита в чьем-то теле.
Умеренная: наблюдение за жестокой смертью любимой; пытка; возвращение из мертвых; наблюдение за упырями, заживо пожирающими жертву; обнаружение у кого-то неестественной мутации.
Серьезная: разговор с тенью любимой в Преисподней; погребение заживо.
Страшная: наблюдение Ада впервые.
Предельная: наблюдение явления князя демонов и творимых им разрушений.

Получение Безумия

Когда персонаж сталкивается с чем-то, причиняющим Безумие, он должен пройти проверку Воли. В зависимости от тяжести ситуации к проверке применяются помехи и преимущества, указанные в таблице сопротивления безумию. При провале персонаж получает 1 Безумия.

Сопротивление Безумию

Тяжесть	Помехи/Преимущества
Малая	1 преимущество
Умеренная	—
Серьезная	1 помеха
Страшная	2 помехи
Предельная	3 помехи

Причуды

Персонаж может уменьшить значение своего Безумия, взяв причуду. Тебе следует выбрать подходящую персонажу причуду из списка или придумать новую.

Боязнь

Персонаж приобретает сильный страх перед чем-либо и в его присутствии *испуган*. Будучи *испуган* подобным образом, в конце каждого раунда персонаж должен проходить проверку Воли, удаляя немощь при успехе. Примеры боязни включают страх темноты, открытых или закрытых пространств, крыс, пауков, определенных типов людей, незнакомцев, определенных блюд, молока и т.д.

Заблуждение

Персонаж считает истиной что-то заведомо ложное. Иметь заблуждения можно о себе, других и мире.

Зависимость

Персонаж становится физически и психологически зависим от определенного вещества или поведения. Эта зависимость находится на уровне основных жизненных потребностей: еды, воды и сна. Персонаж, неспособный удовлетворять подобную зависимость, страдает от эффектов лишений.

Заикание

Персонаж при разговоре заикается. Проблемы с речью дают 1 помеху к атакам в социальном конфликте.

Кошмары

Персонаж страдает от ужасающих кошмаров. При каждом завершении отдыха он должен пройти проверку Воли. При провале он получает 1 Безумия.

Навязчивое поведение

Персонаж должен выполнять определенные действия, по меньшей мере, раз в день. Примеры: полировка брони, постоянная уборка, перебор или пересчет предметов, и т.д. Если ему это не удается, он становится *ослаблен* до тех пор, пока не выполнит то, что ему нужно.

Нарколепсия

Получая Безумие, персонаж засыпает на количество минут, равное значению своего Безумия, после чего просыпается и может действовать нормально. Разбудить его можно как обычно.

Необычное поведение

Персонаж получает небольшое расстройство, необычную привычку, странное воззрение или нетипичное поведение. Нервный тик, смех невпопад, тремор или нестандартные стремления вполне подойдут.

Непроизвольные воспоминания

Персонажа внезапно охватывают воспоминания о прошлых стычках. Получая Безумие, он также становится *ослаблен* на количество раундов, равное значению своего Безумия. Будучи *ослабленным* подобным образом, персонаж также *замедлен*.

Потеря памяти

Персонаж теряет все воспоминания, связанные с последним получением Безумия. Получивший эту причуду персонаж снижает свое Безумие до 0, но в дальнейшем получает удвоенное количество Безумия независимо от источника.

Привычка к невменяемости

Персонаж невосприимчив к черте «ужасающий» отдельного вида существ. Однако он зарабатывает странную привычку, которая может давать помехи к атакам в социальном конфликте.

Уныние

Персонажа одолевают изматывающие приступы тоски. Получив Безумие, он не может предпринимать быстрые ходы и совершает атаки и проверки с 1 помехой. Эффект длится количество раундов, равное значению Безумия персонажа.

Удушение

Живым существам обычно требуется дышать воздухом (или водой, если они водоплавающие). Обойтись без дыхания можно количество минут, равное четверти значения Силы. Если существо в это время предпринимает действие, остаток минут уменьшается на 1, если только оно не пройдет проверку Силы.

Когда время выходит, существо должно пройти проверку Силы. При провале оно получает штраф —2d6 к Здоровью. В конце каждого дополнительного раунда без воздуха существо повторяет бросок, но с 1 помехой за каждый из этих дополнительных раундов. Если существо использует действие в раунд, в котором не может дышать, оно получает 1 помеху дополнительно. Каждый провал дает накапливающийся штраф —1d6 к Здоровью. Если эти штрафы снижают Здоровье существа до 0, оно умирает. Действие штрафов прекращается, когда существо несколько минут отдышится свежим воздухом или водой.

Ловушки

Залпы отравленных стрел, скрытые ямы под полом или оглушительная сирена — любая ловушка предназначена для защиты от непрошеных гостей. Ты можешь их использовать, чтобы добавить напряжения при исследовании игроками опасных мест. Постарайся не перегнуть палку — если ловушек будет слишком много, то градус паранойи игроков повысится настолько, что они потратят на осмотр местности все доступное время.

Некоторые естественные (и неестественные) угрозы действуют схоже с ловушками. Они могут быть присущи местности или размещены там особо умными обитателями. Обнаружить и избежать их можно, но вряд ли удастся «разрядить».

Взаимодействие с ловушками

Ловушки вписываются в любую сцену. Простая добавит сложности банальной стычке, а сложный опасный механизм может быть основным препятствием в области или последним испытанием на пути к цели.

Чтобы избавиться от представляемой ловушкой угрозы, персонаж должен ее найти, затем разрядить или заставить сработать вхолостую.

Поиск ловушек

Практически все ловушки спрятаны. Существо, проверяющее область на наличие ловушек, должно пройти проверку Восприятия, чтобы их обнаружить. Ты решаешь, сколько помех применяется к броску, в зависимости от того, насколько хорошо спрятана ловушка, и прочих обстоятельств, вроде недостатка времени. В отличие от других проверок, эти d6 вместо игрока бросаешь ты, применяя результат к броску игрока. Если итоговый результат 0 и ниже, персонаж проходит проверки при обнаружении ловушек и избегании их воздействия с 1 помехой.

Обезвреживание ловушек

Для обезвреживания ловушки персонаж может использовать набор инструментов, пройдя проверку Интеллекта. Сложные ловушки могут дать 1 или более помех. Провал обезвреживания может привести к срабатыванию ловушки, на твое усмотрение.

Персонаж может использовать какое-нибудь необычное действие или импровизированные инструменты. Ты решаешь, позволить ли эту попытку и давать ли помехи. Обратись к руководству по импровизации ранее в этой главе.

Создание ловушек

У каждой ловушки свой способ включения, определяемый при создании. Персонаж может заставить ловушки сработать, наступив на нажимную пластину или задев растяжку. Другие срабатывают, когда персонаж открывает крышку сундука или дверь. Ловушку может включить даже громкий звук. Определи способ срабатывания ловушки, создавая её. Большинство ловушек входит в одну из четырех следующих категорий: тревога, преграда, капкан или смертельная.

Тревога: Тревога оповещает ближайших существ о вторжении. Тихая тревога не имеет никаких внешних признаков срабатывания, но может посылать психический сигнал или производить шум в некотором отдалении.

Преграда: Преграда препятствует продвижению нарушителей. Подобные ловушки могут закрывать двери, опускать перекрывающую проход решетку или каменную плиту, ставить огненную завесу..

Капкан: Капканы сковывают и удерживают нарушителей на месте. Ямы, опускающиеся клетки, запечатывающиеся комнаты и прочее.

Смертельная: Смертельная ловушка предназначена калечить и убивать нарушителей. Сверься с приведенной ранее в этой главе таблицей базового урона, чтобы определить подходящий уровень. Используй столбец «Неограниченный», если ловушка наносит урон каждый раунд или также налагает немощь. В других случаях используй столбец «Ограниченный».

Ловушки по категориям

Ловушка	Категория	Группа
Ловушка со стрелами	Смертельная	Начинающие
Отравленные иглы	Смертельная	Начинающие
Паутина	Естественная преграда	Начинающие
Выдвижные колья	Капкан	Новички
Скрытая яма	Смертельная	Новички
Заточенный маятник	Капкан, смертельная	Эксперты
Опускающаяся решётка	Преграда	Эксперты
Плотоядная слизь	Естественная смертельная	Эксперты
Скрытая яма с шипами	Смертельная	Эксперты
Магическая руна	Смертельная, преграда	Мастера
Обваливающийся потолок	Смертельная	Мастера
Струя пламени	Смертельная, тревога	Мастера
Ядовитый газ	Смертельная	Мастера

Примеры ловушек

Ты можешь использовать следующие примеры в чистом виде или для создания собственных ловушек. Таблица ловушек по категориям показывает тип каждой ловушки и подходящий уровень группы. Ловушка сравнима со обычным боевым столкновением. Ловушка на мастера, к примеру, подходит для персонажей уровня 7 и выше.

Ты можешь делать ловушки проще или сложнее подгонкой урона, количества помех и прочими мерами на свое усмотрение.

Выдвижные колья

В полу скрыта нажимная пластина. Когда не подозревающее о ней существо входит в ее пространство, брось d6. Если результат четный, существо наступает на пластину, запуская ловушку.

В радиусе 3 метров от пластины из пола вздымаются колья. Они наносят 2d6 + 1 урона всему находящемуся на полу в области. Прошедшее проверку Ловкости существо получает половину урона. Затем колья втягиваются, снова взводя ловушку.

Проверки Восприятия (для обнаружения) и Интеллекта (для обезвреживания) проходятся с 1 помехой.

Заточенный маятник

В полу перед дверью, аркой или другим типом входа скрыта нажимная пластина. Когда не подозревающее о ней существо входит в ее пространство, брось d6. Если результат четный, существо наступает на пластину, запуская ловушку.

Над головой открывается люк, выпуская тяжелый клинок-маятник. Запустившее ловушку существо должно пройти проверку Ловкости с 1 помехой. При провале оно получает 4d6 урона. При успехе маятник вылетает мимо этого существа на 1 метр в пространство за ним. Если там находится другое существо, оно также получает вышеуказанный урон, если не пройдет проверку Ловкости с 1 помехой.

Нажимная пластина и люк спрятаны очень хорошо. Проверки Восприятия (для обнаружения) проходятся с 2 помехами, а проверки Интеллекта (для обезвреживания) с 1 помехой.

Ловушка со стрелами

Через вход, вроде двери или арки на уровне лодыжки проходит практически невидимая растяжка. Когда не подозревающее о ней существо входит в ее пространство, брось d6. Если результат четный, существо наступает на пластину, запуская ловушку.

Из окружающих стен к входу вылетает дюжина стрел. Запустившее ловушку существо должно пройти проверку Ловкости с 1 помехой, получая 1d6 + 2 урона при провале. При успехе стрелы пролетают мимо. Если там находится другое существо, оно также должно пройти проверку Ловкости с 1 помехой, чтобы избежать этого урона.

Магическая руна

Невидимая руна защищает дверь, сундук или любой другой объект, который может открываться-закрываться. Видящие невидимое существа могут обнаружить руну. При применении разрушения магии и схожих эффектов она считается заклинанием ранга 3.

Если существо открывает защищенный объект, руна взрывается. Волшебный огонь заполняет сферу 3 метра радиусом, нанося 4d6 урона всему в области. Существа в области могут получить половину урона, пройдя проверку Ловкости.

Срабатывание руны может также оповещать создателя о вторжении.

Обваливающийся потолок

Потолок над областью подготовлен обрушиться, когда существо наступит на скрытую нажимную пластину под ним. Когда не подозревающее о ней существо входит в ее пространство, брось d6. Если результат четный, существо наступает на пластину, запуская ловушку.

При срабатывании ловушки потолок над областью обваливается, нанося 6d6 урона всему в области. Существа в области получают половину урона, пройдя проверку Ловкости. Также пол в области становится пересеченной областью.

Ловушку трудно заметить. Проверки Восприятия (для обнаружения нажимной пластины) и Интеллекта (для обезвреживания) проходятся с 1 помехой.

Опускающаяся решётка

Эта ловушка использует наживку, вроде сундука с сокровищами, закрытой двери или бутылки спиртного, чтобы заманить нарушителя в комнату или тупик. Существо запускает ловушку, коснувшись приманки.

Срабатывание ловушки вызывает падение из скрытой в потолке щели решетки, перекрывающей вход и отрезающей единственный путь к отступлению. Каждое существо в области должно пройти проверку Ловкости. При провале оно пришпилено решеткой. Оно получает 2d6 урона, падает *навзничь* и *обездвижено*. При успехе существо должно бросить d6. При нечетном результате оно отпрыгивает в область за решеткой, где теперь и заперто. При четном результате существо отшатывается назад и остается на свободе.

Поднятие или разрушение решетки требует прохождения проверки Силы с 3 помехами.

Отравленные иглы

Эта ловушка обычно находится в замке. Любое существо, пытающееся открыть замок без ключа, запускает ловушку, выстреливающую отравленную иглу. Запустившее ловушку существо должно пройти проверку Ловкости с 1 помехой. При провале оно получает 1 урона и должно пройти проверку Силы с 1 помехой. Если существо проваливает вторую проверку, оно получает 1d6 урона и *отравление* на 1 час.

Проверки Восприятия (для обнаружения) проходятся с 1 помехой.

Паутина

Большие пауки и сходные существа иногда затягивают проходы и входы в логово паутиной. Они не *обездвиживаются* собственной паутиной и могут перемещаться через нее с полной Скоростью.

Входящие в затянутую паутиной область существа становятся *обездвижены.* Они могут использовать действие, чтобы пройти проверку Силы с 1 помехой. При успехе существо удаляет с себя немощь вместе с паутиной.

Проверки Восприятия (для обнаружения) проходятся с 1 помехой.

Плотоядная слизь

Этот полуподвижный гриб, растворяющий плоть и обращающий ее в еще большее количество слизи, предпочитает теплые влажные подземелья. Он цепляется к потолку и падает на проходящих под ним существ. Он настолько сливается с окружением, что проверка Восприятия при его обнаружении проходится с 2 помехами.

Когда слизь падает, находящиеся под ней существа должны пройти проверку Ловкости с 1 помехой. При провале они не успевают увернуться. Существа из плоти и крови получают 2d6 урона кислотой при падении слизи и еще 2d6 в конце каждого раунда. Существо, ставшее *беспомощным,* будучи покрытым слизью, мгновенно умирает и становится новой лужей плотоядной слизи в занимаемом пространстве.

До конца первого раунда после накрытия существо может использовать действие, чтобы счистить слизь с себя или другого существа в пределах досягаемости. По истечении этого времени слизь может быть удалена только нанесением ей любого урона огнем или холодом или срезана вместе с покрытой ею частью тела.

Скрытая яма

Секция ложного пола в 2 квадратных метра посреди комнаты или коридора прикрывает яму глубиной в 5 метров. Пол проваливается, когда на него заходит существо или ставят объект Размера ½ и больше. Прошедшее проверку Ловкости существу не падает в яму. Все, упавшее на дно, получает 2d6 урона.

Ложный пол не может быть обезврежен, но его можно заставить сработать вхолостую.

Скрытая яма с шипами

Та же скрытая яма, но дно усеяно шипами. Все, упавшее на дно, получает 4d6 урона.

Струя пламени

На полу, в 2 метрах от скрытого в стене сопла, спрятана нажимная пластина. Когда не подозревающее о ней существо входит в ее пространство, ловушка срабатывает. Пламя выплескивается из сопла конусом длиной 6 метров, накрывающим пластину. Все в области получает 6d6 урона. Существа, прошедшие проверку Ловкости, получают половину урона.

Ловушка хорошо спрятана и ее трудно обезвредить. Проверки Восприятия (для обнаружения нажимной пластины) и Интеллекта (для обезвреживания) проходятся с 1 помехой.

Ядовитый газ

Эта ловушка прячется в сундуке, ящике или другом подобном вместилище. Его открытие заполняет мутным зеленым газом область радиусом 10 метров вокруг. Газ полностью застилает область на 1 минуту или пока его не сдует. Каждое живое существо в области должно пройти проверку Силы при появлении газа и в конце каждого раунда до его рассеивания. При провале оно получает 2d6 урона и *ошеломлено* на 1 минуту. Будучи *ошеломленным* подобным образом, существо также *отравлено*. Если оно уже *отравлено*, то получает 1d6 урона дополнительно вместо того.

Обнаружить наличие газа без открытия контейнера крайне тяжело. Проверки Восприятия (для обнаружения) и Интеллекта (для обезвреживания) проходятся с 2 помехами.

Награды

Награды вдохновляют игроков на участие в смертельно опасных предприятиях. Монеты, драгоценные камни, зачарованные предметы или могущественные реликвии не только увеличивают возможности персонажей, но и разжигают азарт и интерес к дальнейшему участию в приключениях.

Повышение уровня

Самая ценная и незамедлительная награда, которую ты можешь выдать, — повышение уровня группы. Повышение уровня может происходить в любой момент на твой выбор, но лучше всего устроить его, когда группа выполнит цель приключения: привлечет подлого шпиона к ответственности, сорвет план культа по призыву князя демонов в мир или вырвет могущественную реликвию из рук злодея.

Выбор пути меняет стиль игры, поскольку он дает игрокам возможность значительно изменить своих персонажей. По этой причине не следует повышать уровень группы до точки выбора нового пути, пока они не достигнут важной цели кампании или не завершат серьезное задание.

Вариант: Обучение

Ты можешь потребовать обучения персонажей перед повышением уровня. Обучение позволяет втянуть персонажей в сюжет, заставив их искать учителей для получения новых способностей. Эти учителя и, в свою очередь, их связи могут создать новые повороты сюжета.

Несмотря на все эти преимущества, у обучения есть и недостатки. Оно оттягивает радостный момент повышения уровня и тем самым может расстроить игроков, которые уже почувствовали в руках награду за достижение цели. Если ты собираешься применять это правило, сначала поговори с игроками и воздержись, если они не рады.

Обучение при повышении уровня

Персонаж должен найти согласившегося его обучать последователя нужного пути. Достижение нового уровня потребует по 1 неделе за каждый уже имеющийся уровень. Также, кроме текущих расходов, персонаж должен выплачивать учителю 1 сш в неделю.

Обучение новому пути

Вместо того, чтобы требовать обучения на каждом уровне, ты можешь требовать его при выборе нового пути. В этом случае временные и финансовые затраты не изменяются. К примеру, персонаж, переходящий с пути новичка на путь эксперта, потратит на обучение 2 недели.

Сокровище

Сокровища — не основная причина приключений, и персонажи игроков в своих странствиях не обязательно разбогатеют. Но им требуются деньги на ремонт и замену снаряжения, текущие траты и пополнение запаса расходников, так что тебе надо бы подкидывать им время от времени некоторые средства. Персонажи могут обшарить убитых врагов или найти заброшенную сокровищницу в исследуемых руинах. Или им могут просто заплатить — за спасение пленника или помощь в беде.

Ты можешь отмерять награду на свое усмотрение, но попытайся не давать много и сразу. В таблице предела сокровищ указан рекомендуемый максимум сокровищ на разных стадиях.

Предел Сокровищ

Группа	Сокровища на уровень (зк)
Начинающие	1
Новички	5
Эксперты	50
Мастера	500

Вручение сокровищ

Сокровища могут быть чем угодно: сундук с монетами, драгоценные камни, украшения, картины, статуи и прочие ценности.

Монеты

На низких уровнях выдавай сокровища в мелкой монете. К примеру, на уровне 0 не следует выдавать больше 1 золотой кроны. А получить одну единственную монету выглядит не слишком привлекательно. Однако если разменять ее на 10 серебряных шиллингов, 100 медных пфеннигов или 1000 геллеров, то можно распределить награду по всему приключению, а не выдавать все в конце.

Самоцветы и украшения

На высоких уровнях количество монет может представлять неудобство, особенно если их тысячи. Вместо этого выдай часть сокровищ драгоценными камнями и украшениями на ту же сумму.

Прочие ценности

Ты можешь заменить часть монет произведениями искусства, вроде картин, гобеленов, статуэток и идолов; богатыми одеждами; редкими пряностями; товарами, вроде железных слитков; скотом; прочими ценностями. Помимо того, что это интереснее обычных монет, оно еще может и предоставить зацепки для будущих приключений. К примеру, на гобелене персонажи могут обнаружить подсказку о местонахождении легендарной гробницы или намеки на положение овеянной мифами реликвии.

Особые предметы

Вместо выдачи денег можно вручить персонажам необычные товары или предметы, дающие преимущества. Это могут быть алхимические смеси, зелья, формулы, чудеса инженерии, запрещенные товары, недвижимость, транспорт и все, что тебе покажется забавным.

Карты сокровищ

Карты сокровищ являются отличным способом создания зацепок. Карта сама по себе является ценностью для заинтересованных в ней, но она может обещать группе гораздо больше. Однако тут следует знать меру. Если для нахождения любого сокровища требуется карта, это отдаляет момент его получения и создает чувство не особо изящного манипулирования.

Связи

Не все награды можно измерить деньгами. Иногда наградой могут быть связи с полезной для персонажей личностью или организацией.

Спутники

Спутники — второстепенные персонажи, присоединяющиеся к группе по своим причинам, и, если им позволено, сопровождающие персонажей игроков в странствиях. Они могут присоединиться просто из-за репутации, чтобы получить помощь, чтобы предложить помощь в достижении определенной цели или по любому другому подходящему поводу.

Добавление спутников увеличит шансы группы на выживание, просто увеличив ее размер, так что не следует вводить их слишком много, особенно в большие группы.

Спутники не обязаны оставаться в группе — если с ними плохо обращаются, они могут уйти. Также они могут оставаться в группе, только пока это не противоречит их характеру или сюжету. К примеру, кто-то не захочет покидать родные края или идти на верную смерть. Другой спутник может решить осесть в одном из посещенных мест, начав новую жизнь.

Создание спутников

Спутник — главный персонаж под твоим управлением, описанный ранее в разделе второстепенных персонажей. Он растет в уровнях вдвое медленнее персонажей игроков.

Контакты

Персонажи, встречая в странствиях множество людей, с некоторыми из них устанавливают контакты. Ценность контакта заключается в оказываемой им помощи. Контакты являются вторичными персонажами (см. "Второстепенные персонажи"). Установить пользу контакта для группы можно выбрав один или два из нижеследующих вариантов.

Влияние

Контакт может открыть персонажам некоторые двери или потянуть за нужные ниточки, помогая в достижении целей. К такому контакту может прислушиваться влиятельный аристократ (или он сам может быть этим аристократам). Или же он может быть купцом, командиром стражи или авторитетом в преступной гильдии.

Информация

Контакт что-то знает или имеет доступ к специфической информации. Такой контакт может быть ученым в местном университете, трактирщиком со склонностью к подслушиванию или представителем вездесущего криминала.

Безопасность

Контакт обеспечивает персонажам необходимое прибежище. Это может быть любовница, член семьи или богатый покровитель со множеством свободных комнат.

Зачарованные предметы

По всему миру разбросаны остатки древних цивилизаций. Разрушенные замки, курганы, старые гробницы, погребенные города и обширные подземные комплексы наполнены великими опасностями и еще более великими сокровищами. В этих позабытых местах могут оставаться вещи, отличные от презренного металла: зачарованные предметы, наполненные магической силой.

Вручение

Выдача игрокам зачарованных предметов остается полностью на твое усмотрение. Они значительно влияют на игру, улучшая способности персонажей или давая новые, так что неплохо бы ограничить к ним доступ. В общем и целом, у персонажа должно быть зачарованных предметов не больше, чем путей. То есть, у новичка он будет один, у эксперта два и три у мастера.

Опознание

Предназначение и свойства зачарованных предметов могут быть понятны сразу или потребовать применения для получения информации. Силы зачарованного кольца становятся обычно ясны после надевания, а зачарованный меч окутывается призрачным пламенем при ударе. Некоторые предметы, особенно проклятые, ничем не выдают своих особенностей и для определения их свойств потребуются исследования, магия или консультации специалистов.

Покупка и продажа

Зачарованные предметы — не тот тип вещей, что встречается в свободной продаже. Это странные штуки, спрятанные в странных местах. Персонаж может снять такой с трупа могущественного врага, найти в сокровищнице дракона или среди кувшинов с пельменями в древней гробнице. С другой стороны, он может попасться на пыльной полке в лавке редкостей, между черепом какой-то загадочной твари и стеклянной банкой с заспиртованным ярко-зеленым червяком.

И опять-таки, персонажи не смогут просто так продать найденные зачарованные предметы. Им придется поискать покупателя для каждого предмета, в зависимости от свойств и спроса. Поиск покупателя и торг сами по себе могут быть основой приключения.

Создание зачарованных предметов

Способностью создавать такие предметы обладают лишь самые могущественные волшебники, и, таким образом, это находится за пределами возможностей созданных с применением данной книги персонажей. Персонажи игроков могут выискивать эти предметы, отбирать у врагов или находить случайно.

Примеры зачарованных предметов

Стандартных зачарованных предметов не существует, каждый уникален. Ты можешь создать нужный тебе, просто выбрав форму и свойство из таблиц или определить их случайным образом.

Виды зачарованных объектов

d20	Вид	Примеры
1	Легкая броня	Мантия, кожа, дубленая кожа
2	Оружие ближнего боя	Меч, посох, копье
3	Украшение	Кольцо, ожерелье, браслет
4	Мебель	Кресло, зеркало, ковер
5	Скульптура	Статуэтка, идол
6	Монета	Медный пфенниг, золотая крона
7	Инструмент	Молот, весы, гаечный ключ
8	Одежда	Шляпа, плащ, рубаха, обувь
9	Музыкальный инструмент	Лютня, барабан, флейта
10	Контейнер	Сумка, шкатулка, сундук
11	Надпись	Книга, свиток, табличка
12	Волшебный инструмент	Жезл, хрустальный шар, нож
13	Механизм	Карманные часы, пистоль
14	Игра или игрушка	Карты, кости, кукла
15	Аксессуар	Ключ, монокль, ножны
16	Транспорт	Телега, лодка, повозка
17	Религиозный	Святой символ, книга, четки
18	Странный	Сушеная рука, безоар
19	Стрелковое оружие	Лук, арбалет
20	Средняя/тяжелая броня	Кольчуга, кольчато-пластинчатый доспех

Свойства зачарованных предметов

Свойства зачарованного предмета описывают его действие. Чтобы его использовать, персонаж должен держать его в руке или носить на себе, в зависимости от формы. Засунутое в сапог кольцо невидимости не принесет никакой пользы, а волшебная палочка работает только в руке. Если у предмета ограниченное число применений, они восстанавливаются раз в день, на заре, если в описании не указано иное.

У зачарованного предмета должно быть не больше одного свойства, если только он не является столпом приключения или кампании. Попав в руки игроков, такой предмет может стать проблемой, если этого не было в сценарии.

Ты можешь выбирать свойства предметов из нижеследующих таблиц напрямую или случайно. Выбери или случайно определи одну из таблиц свойств зачарованных предметов и просто выбери или соверши бросок по ней. Если эффект не подходит к форме предмета, брось снова или замени на более соответствующий.

Записи свойств обращаются к пользователю предмета.

Свойства зачарованных предметов

d20	Таблица
1–4	Таблица 1
5–8	Таблица 2
9–12	Таблица 3
13–16	Таблица 4
17–20	Таблица 5

Зачарованные предметы № 1

d20	Эффект
1	При избегании или удалении *болезни* ты проходишь проверки с 1 преимуществом. Ты получаешь половину урона от болезни.
2	При избегании или удалении *отравления* ты проходишь проверки с 1 преимуществом. Ты получаешь половину урона от яда.
3	Ты получаешь половину урона от огня.
4	Ты не получаешь *усталость* от воздействия чрезмерного жара или холода.
5	Ты можешь использовать действие, чтобы осветить все в радиусе 2 метров от предмета, до отмены эффекта спровоцированным действием в свой ход.
6	Находясь в пределах 100 метров от демона, предмет слегка сгущает тени вокруг него, отменяя черту "ужасающий".
7	Ты можешь говорить на одном дополнительном языке, определенном создателем предмета.
8	Ты всегда паришь в 2,5 см над поверхностью, но все равно получаешь урон от падения.
9	Перемещаясь, ты можешь не издавать ни звука, несмотря на тип поверхности.
10	Ты можешь использовать действие, чтобы приглушить свет в радиусе 2 метров от предмета. Освещенная область становится тенями, тени — тьмой.
11	Пытаясь карабкаться, ты проходишь проверки Силы с 1 преимуществом.
12	Пытаясь плавать, ты проходишь проверки Силы с 1 преимуществом.
13	Ты изучаешь одну дополнительную профессию, определенную создателем предмета.
14	Твое Восприятие увеличивается на 1.
15	Другие не могут читать твои мысли или мысленно общаться с тобой против твоей воли.
16	Если предмет является контейнером, он вмещает вчетверо больше видимого объема. Иначе, будучи помещенным в контейнер, увеличивает его вместимость вчетверо.
17	Ни ты, ни предмет не пачкаетесь.
18	Ты всегда знаешь точное время.
19	Ты всегда знаешь, где север.
20	У предмета есть ноги. Он действует, как *принужденный* конструкт своего Размера.

Зачарованные предметы № 2

d20	Эффект
1	Предмет согревает холодную область в радиусе 5 метров до температуры чуть выше точки замерзания воды.
2	Помещенный в жидкость предмет тонет и замораживает ее в радиусе 1 метра. Извлечение ледяного шара из жидкости отключает предмет, лед тает как обычно.
3	Ты можешь использовать действие, чтобы поместить предмет на любую плоскую поверхность не толще 15 см в пределах досягаемости. И предмет, и поверхность становятся прозрачными до разделения.
4	Ты можешь использовать действие, чтобы окутать предмет пламенем на время сосредоточения, до 1 минуты. Пламя светит как факел и наносит при касании 1d6 урона всему, кроме пользователя. У предмета три применения. Ты можешь восстановить потраченные применения раз в день, помещая предмет в огонь.
5	Предмет ядовит. Коснувшееся его живое существо получает 1d6 урона от яда, если не пройдет проверку Силы.
6	Предмет излучает угрозу. Существа в 5 метрах от него проходят проверки Воли при сопротивлении испугу с 1 помехой.
7	Ты можешь использовать действие, чтобы поместить предмет на любую поверхность в пределах досягаемости. Предмет остается там, неважно где, пока ты не коснешься его и не используешь действие, чтобы его подобрать.
8	Предмет меняет цвет, идеально подходя под окружение.
9	Предмет слегка дрожит в пределах 100 метров от тролля или гиганта.
10	Ты можешь использовать действие, чтобы погасить все пламя в пределах 10 метров от себя. У предмета три применения. Ты можешь восстановить потраченные применения раз в день, облив предмет водой.
11	Предмет становится зеленым в пределах 10 метров от яда или ядовитого существа.
12	Ты можешь использовать действие, чтобы заставить все двери, контейнеры или любые другие объекты, которые могут открываться-закрываться в пределах 10 метров от себя открыться или закрыться, на свое усмотрение. У предмета три применения.
13	Предмет испускает в сфере радиусом 10 метров отпугивающее обычных насекомых поле.
14	Ты можешь использовать спровоцированное действие при исцелении урона, чтобы удвоить количество исцеленного урона. У предмета одно применение.
15	Ты можешь использовать спровоцированное действие в свой ход, чтобы стать невидимым на 1 минуту. Ты немедленно становишься видимым, атаковав или сотворив наносящее урон заклинание. У предмета одно применение.
16	Ты можешь использовать действие, выбрав одно существо или объект в пределах 10 метров от себя. Соверши атаку Ловкостью против Ловкости цели. При успехе цель получает 2d6 урона одного из следующих типов: кислота, холод, огонь, молния, гром, на усмотрение мастера. У предмета три применения.
17	Ты можешь использовать действие, выбрав одно живое существо в пределах 10 метров от себя. Соверши атаку Волей против Воли цели. При успехе цель очарована на 1 минуту или пока не получит урон. У предмета три применения.
18	Ты можешь использовать действие, получив бонус +10 к Скорости на 1 минуту. По истечении этого времени ты устаешь на 1 минуту. У предмета три применения.
19	Ты можешь использовать действие, чтобы пролететь до 100 метров и мягко приземлиться. У предмета три применения.
20	Ты можешь использовать действие, чтобы швырнуть предмет в свободное пространство на поверхности в пределах 20 метров от себя. Предмет исчезает, а на его месте появляется принужденное малое животное. Оно служит тебе 1 минуту или пока не станет беспомощным. При окончании эффекта животное исчезает, а в покинутом им пространстве снова появляется предмет. У предмета одно применение.

Зачарованные предметы № 3

d20	Эффект
1	Ты можешь действием заставить предмет издавать тихую музыку, пока ты не воспользуешься спровоцированным действием, чтобы заставить его замолчать.
2	Ты можешь использовать спровоцированное действие в любой момент, чтобы получить 1 преимущество к следующему броску, сделанному до конца раунда. У предмета одно применение.
3	Ты можешь использовать спровоцированное действие в свой ход, чтобы изменить свой внешний вид и стать похожим на кого-нибудь другого. Эффект длится 1 час или пока ты не получишь урон. Заподозрившие что-то существа могут пройти проверку Восприятия, чтобы распознать подделку. У предмета три применения.
4	Ты можешь действием заставить распространить туман на 10 метров вокруг предмета. Туман частично застилает область в течение 1 минуты или пока его не сдует. У предмета три применения.
5	Ты можешь действием выбрать один видимый тебе объект. Ты узнаешь один достоверный факт о цели. У предмета три применения.
6	Ты можешь действием выбрать точку на поверхности в пределах 20 метров от себя. Трава, густые лозы и прочая растительность заполняют круг на поверхности радиусом 5 метров, с центром в этой точке. Поверхность становится перечеченной местностью. У предмета одно применение.
7	Ты можешь действием восстановить одно применение известного тебе заклинания 1 ранга. У предмета одно применение.
8	Ты можешь действием преобразовать предмет в другой предмет стоимостью не более 1 сш. Новая форма не может иметь никаких магических свойств. Предмет сохраняет эту форму до следующего использования. У предмета одно применение.
9	Ты можешь действием создать 4 литра чистой пресной воды. У предмета одно применение.
10	Ты можешь действием создать проницаемую непрозрачную полусферу радиусом 5 метров с центром на объекте. Полусфера остается на месте 8 часов. У предмета одно применение.
11	Ты можешь использовать спровоцированное действие в свой ход, чтобы телепортироваться в видимое тебе освободное пространство в пределах 100 метров от себя. У предмета одно применение.
12	Ты можешь действием выбрать точку в пределах 100 метров от себя. Ты можешь слышать с этого места, как если бы находился там, пока сосредотачиваешься, до 1 минуты. У предмета три применения.
13	Ты можешь использовать спровоцированное действие в свой ход, чтобы телепатически общаться с любым согласным существом, знающим хотя бы один язык и находящимся в пределах 20 метров от тебя. Эффект длится 1 минуту. У предмета три применения.
14	Ты перемещаешься по пересеченной местности с полной Скоростью.
15	Ты можешь действием получить 1 преимущество ко всем проверкам на 1 минуту. У предмета одно применение.
16	Ты можешь нормально дышать, погружаясь в жидкость.
17	Ты можешь действием убрать испарения, газы, туман, дым или пар в пределах 10 метров от объекта. У предмета одно применение.
18	Ты можешь действием уменьшить на 1d3 (до минимума в 0) количество помех к своим атакам и проверкам на 1 минуту. У предмета одно применение.
19	Ты можешь действием заставить предмет исчезнуть в экстрамерном пространстве. В любой момент после этого ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы вернуть его обратно в руки.
20	Ты можешь действием получить 2 преимущества к следующему броску, сделанному до конца раунда. У предмета одно применение.

Зачарованные предметы № 4

d20	Эффект
1	При распознании иллюзий ты проходишь проверки с 1 преимуществом.
2	Ты можешь использовать спровоцированное действие в свой ход, чтобы прыгнуть вперед во времени. Ты исчезаешь и снова появляешься в конце раунда на том же месте или, если оно занято, на ближайшем к нему свободном месте. У предмета три применения.
3	Ты можешь использовать спровоцированное действие при атаке заклинанием, чтобы получить к этой атаке 1 преимущество. У предмета одно применение.
4	Каждый час отдыха брось d6. При 6 ты исцеляешь 2d6 урона.
5	Ты не можешь быть *изумлен*.
6	Дальность твоего прыжка увеличена вдвое.
7	Ты можешь перемещаться и стоять на поверхности жидкостей, как если бы они были твердой землей.
8	Ты можешь использовать спровоцированное действие в свой ход, чтобы стать бесплотным до конца раунда. Будучи бесплотным, ты получаете половину урона оружием, можешь перемещаться сквозь твердые объекты и других существ и игнорировать эффекты перемещения по пересеченной местности. Если ты закончишь перемещение внутри твердого объекта, ты мгновенно умрешь. У предмета три применения.
9	Этот предмет представляет собой доспех, не имеющий требований к Силе.
10	Этот объект представляет собой оружие или боеприпасы, которые невозможно сломать или потерять. При успешной атаке этим оружием, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы наполнить цель атаки страхом. Цель *испугана* на 1 раунд, если не пройдет проверку Воли.
11	Предмет светится, когда кто-то в пределах 5 метров от него сознательно лжет.
12	Ты получаешь ночное зрение.
13	Ты увеличиваешь Исцеление на величину, равную своему уровню.
14	Когда ты проваливаешь проверку, требуемую заклинанием, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы превратить провал в успех. У предмета одно применение.
15	Ты можешь действием превратить предмет в лестницу длиной 3 метра. Предмет остается в этой форме до тех пор, пока ты не используешь действие, чтобы преобразовать его обратно.
16	Ты можешь действием превратиться в **крошечное животное**. Ты пребываешь в таком виде до 1 часа, пока не *потеряешь сознание* или пока не используешь спровоцированное действие в свой ход, чтобы вернуться в свою привычную форму. У предмета одно применение.
17	Ты можешь действием мгновенно и безопасно перенести себя и до пяти других согласных существ в пределах своей досягаемости в пункт назначения, выбранный мастером. Пункт назначения может быть одинаковым при каждом использовании предмета или различаться. У предмета одно применение.
18	Ты можешь использовать спровоцированное действие, когда существо проваливает атаку оружием ближнего боя, чтобы телепортироваться в свободное пространство в пределах 1 метра от этого существа.
19	Ты можешь использовать действие, чтобы коснуться предмета. Предмет исчезает, становясь татуировкой на теле, где он пребывает до тех пор, пока ты не используешь спровоцированное действие в свой ход, чтобы достать его. После извлечения предмет появляется у тебя в руке или в свободном пространстве в пределах досягаемости.
20	Ты можешь действием защитить себя от магии на 1 раунд. Пока эффект не закончится, ты проходишь требуемые заклинаниями или другими магическими эффектами проверки с 1 преимуществом. Также, существа, атакующие тебя заклинаниями, получают 1 помеху. У предмета одно применение.

Зачарованные предметы № 5

d20	Эффект
1	При сопротивлении получению Безумия, ты проходишь проверки Воли с 1 преимуществом.
2	При поднятии тяжестей, выбивании дверей и открытии сундуков, ты проходишь проверки с 1 преимуществом.
3	Ты можешь действием заставить предмет издавать оглушительный шум в радиусе 10 метров от себя на протяжении 1 минуты. В течение этого времени все существа в области *глохнут*, пока они остаются в этой области, а существа в пределах 100 метров от объекта проходят проверки Восприятия, связанные со слухом, с 1 помехой. У предмета три применения.
4	Ты можешь использовать спровоцированное действие в свой ход, чтобы нанести 1d6 урона дополнительно всеми атаками в течение 1 раунда. У предмета три применения.
5	Предмет плавучий и не тонет. Он всегда всплывает на поверхность любой жидкости, будучи в нее помещен.
6	Предмет одержим **крошечным демоном**. Когда ты становишься *беспомощным*, ты немедленно исцеляешь урон, равный своему Исцелению, и переходишь под управление демона на 1 минуту. См. «**Одержимость демонами**» в **главе 10**.
7	Предмет невидим на свету.
8	Предмет является оружием. Ты уменьшаешь на 1 количество помех при атаках им (до минимума в 0).
9	Когда ты сотворяешь заклинание 1 или 2 ранга, брось d6. При 1 ты получаешь 1 Безумия. При 6 ты восстанавливаешь применение этого заклинания. Любой другой результат не имеет последствий.
10	Тебе не нужно дышать
11	В социальных конфликтах ты совершаешь все атаки с 1 преимуществом.
12	Когда ты перемещаешься, ты либо не оставляешь следов, либо твои следы выглядят так, как будто их оставило выбранное тобой существо.
13	Области теней, созданные демонами, в пределах 100 метров от тебя становятся освещенными, а ты невосприимчив к их черте "ужасающий".
14	Тебе не нужно ни есть, ни пить.
15	Ты не можешь быть испуган.
16	Предмет издает перезвон, когда его подносят к ловушке на расстояние менее 20 метров.
17	Предмет содержит заклинание 1 ранга (на усмотрение мастера). Ты можешь сотворить заклинание из предмета независимо от своей Мощи. У этого заклинание одно применение, восстанавливающееся один раз в день на рассвете.
18	Значение и модификатор одного из твоих атрибутов (на усмотрение мастера) увеличиваются на 1.
19	У предмета два свойства. Брось еще раз, игнорируя дальнейшие результаты 19 или 20 в этой таблице.
20	У предмета три свойства. Брось еще раз, игнорируя дальнейшие результаты 19 или 20 в этой таблице.

Реликвии

Грабитель, спускаясь сквозь дыру в потолке, вламывается в самое защищенное хранилище и выпускает ужасающую Книгу Шепотов из гробницы Короля-Чародея. Обычная девушка вытаскивает меч из камня и обретает свою судьбу. Взломщик, по-видимому, случайно, находит в сырой пещере золотое кольцо и прячет его в карман, изменив не только свою судьбу, но и судьбу всего мира. Все эти сокровища являются реликвиями былых эпох, легендами, чье обнаружение и возвращение весьма значимы для игры и имеют далеко идущие последствия.

Свойства реликвии

Реликвия должна быть не чем-то, на что персонажи наталкиваются случайно, а скорее конечной целью всей истории. Она может быть источником силы злодея или единственным способом завершить кампанию. Будучи найденной, реликвия может пребывать с персонажами до конца их карьеры или пропасть через некоторое время.

Уникальная

Каждая реликвия создана ради единственной цели. Хотя многие и обладают свойствами, характерными для обычных зачарованных предметов, у реликвий есть необычные черты, истории и предназначения, отделяющие их от основной массы.

Бесценная

Обладающие реликвией редко желают ей делиться, особенно в обмен на преходящее богатство. Реликвия может даже обращаться к обладателю и требовать непрерывного внимания и защиты.

Почти неуничтожимая

Реликвии невосприимчивы практически ко всему урону. Уничтожить их можно, но способы это сделать являются тщательно охраняемой тайной и требуют путешествия в опасные места. Такое предприятие может послужить прекрасной основой для приключения, рискованного в лучшем случае, самоубийственного — в худшем.

Использование реликвий

Так же, как и с зачарованными предметами, персонаж должен держать реликвию в руке или носить на себе, чтобы пользоваться ее силами.

Опознание реликвий

Волшебные свойства реликвии могут быть обнаружены при обычном использовании или потребовать магического изучения или экспериментов. К примеру, персонаж обнаруживает свойства Меча Разрушения, впервые поразив им живую цель. Книга Шепотов открывает свои силы лишь читающему ее.

Сколько?

Обретение любой реликвии существенно меняет процесс игры. Она дает группе преимущества, позволяет обходить препятствия и достигать гораздо большего, чем обычно возможно. Жестких ограничений на реликвии нет, но тебе следует задуматься, как они повлияют на твою кампанию.

В общем и целом, до третьего уровня персонажи реликвий получать не должны. Даже к достижению 10 уровня на группу должны приходиться две или три реликвии.

Отдельный персонаж может обладать несколькими реликвиями, хотя некоторые могут скверно взаимодействовать с другими. В таких случаях используй здравый смысл.

Примеры реликвий

Ты можешь использовать приведенные здесь реликвии в исходном виде или создать на их основе свои. В описании некоторых дана подробная информация об Урте, мире по умолчанию, описанном в **главе 8**. Остальные оставлены на твое усмотрение. Ты всегда можешь поменять нужную тебе реликвию, чтобы она лучше вписывалась в игру.

Книга Шепотов

К почерневшей обложке этого зловещего фолианта пришит иссохший язык. При перелистывании страниц виден странный извивающийся текст, окружающий непотребные иллюстрации, вынырнувшие из горячечного бреда. Тот, у кого хватит воли, сможет почерпнуть из этих строк странные силы.

Механизм действия

Запретные Тайны: В конце каждого часа, проведенного за чтением Книги Шепотов, пройди проверку Воли с 1 помехой за каждый час чтения. При успехе ты изучаешь одно заклинание доступного тебе ранга на усмотрение мастера. При провале ты получаешь 1 Безумия и больше не можешь читать книгу. Любая попытка будет давать 1 Безумия автоматически.

Диадема Глаз

С серебряного обруча пристально смотрят семь стеклянных глаз, равномерно распределенных по окружности. Считается, что волшебник-параноик вырез*ал* врагам глаза, приковывая их души к этой реликвии.

Механизм действия

Серебряная связь: Когда ты надеваешь диадему, обруч прорастает шипами в череп. Ты получаешь штраф -1d6 к Здоровью до тех пор, пока не снимешь ее, что невозможно, пока ты в сознании.

Ясный взор: Нося диадему, ты можешь смотреть во все стороны сразу. Ты видишь в тенях и тьме как на свету в пределах обычной дальности зрения. Ты автоматически распознаешь иллюзии и видишь скрытое за ними. Наконец, ты проходишь связанные со зрением проверки Восприятия с 2 преимуществами.

Однако ты не можешь отвести взгляд от монстров, и проходишь проверки при столкновении с вредоносными эффектами, связанными со зрением, с 1 помехой.

Отделение глаза: Ты можешь использовать спровоцированное действие в свой ход, чтобы отделить один из глаз от диадемы. Ты можешь видеть этим глазом, в независимости от расстояния до него.

Парящий Череп Уграша

Парящий Череп покрыт черными изломанными рунами, а в глазницы вставлены два самоцвета. Внутри заточен злой дух.

Давным-давно, до основания Империи, могучий волшебник по имени Рабадий завоевал эти земли армией нежити и самовластно правил ими. Старые монументы, воздвигнутые в честь злобного мага, все еще напоминают о его правлении. Каждый вырезан в виде колонны из черепов.

Правление Рабадия было жестоким, но коротким, сокращенным его собственным учеником, Малахией, перерезавшим ему глотку. Малахии, однако, недоставало мощи учителя, и вскоре он сам был свергнут соперниками. Неизвестно, кто из них двоих обитает в черепе, или же там заключен совсем другой дух, но он пропитан злобой и ненавистью к живым.

Механизм действия

Злая Аура: Реликвию наполняет темная сила, пятная окружающий мир. Даже когда она полностью укрыта или находится в контейнере, свет в радиусе 5 метров становиться тенями.

Мощь Черепа: Касаясь черепа, ты можешь использовать действие, воззвав к находящемуся внутри духу. Пройди проверку Воли с 1 помехой.

При провале ты получаешь 3d6 урона, 1 Безумия и не можешь снова обратиться к духу до завершения отдыха. Если, получив таким образом Безумие, ты сходишь с ума, ты умираешь на месте, а спустя 1d6 раундов от твоего трупа отделяется **призрак**.

При успехе череп взмывает на 2 метра в воздух и стягивает вокруг себя тени, принимая форму полупрозрачного гуманоида, действующего в течение 1 часа как *принужденный* **призрак**, подчиненный тебе. По истечении срока тени рассеиваются, и реликвия плавно приземляется, замирая на ровной поверхности.

Пока череп пребывает в виде призрака, *беспомощные* существа в пределах 8 метров от него совершают броски судьбы дважды, выбирая худший результат.

Меч Разрушения

Многие верят, что ужасающий Меч Разрушения был послан Повелителем Демонов в качестве проклятия человечеству, ибо горе и смерть следуют за ним по пятам. Черный клинок этого двуручника усыпан багряными камнями, всмотревшись в которые можно увидеть крошечные изображения людей внутри — души пожранных мечом.

Механизм действия

Разрушение: Успешно атаковав Мечом Разрушения, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы воззвать к его силе. Соверши атаку Волей против Силы цели. При успехе цель получает урон, равный половине своего Здоровья. При провале ты получаешь урон, равный половине своего Здоровья. Ставшие беспомощными вследствие этого урона существа умирают на месте, а их души поглощаются мечом, оседая в одном из камней. После этого персонаж не может быть возвращен к жизни никоим образом.

При обнаружении на мече еще остаются 1d6 + 2 пустых камней. Когда последний из них заполнится, оружие исчезнет.

Глава X: Бестиарий

Мир Повелителя Демонов кишит жизнью. Леса и горы, глубины океана и непроторенные равнины дают приют созданиям равно знакомым и странным. Урт населен всеми видами животных, от крошечных жучков до огромных китов, присутствующими в нашем мире, и, таким образом, во множестве случаев персонажи взаимодействуют с чем-то знакомым. Но в мире также полно и других существ — иногда доброжелательных, по большей части злобных, живых и не очень. Магия наполняет мир, изменяя обычных существ и порождая совершенно новых и захватывающих дух тварей. Эта глава едва касается всего многообразия опасных созданий, населяющих земли Рула, но и их хватит, чтобы подвергнуть и дух, и тело персонажей испытанию на прочность.

Запись существа включает как правила, так и описание, включая внешний вид и поведение. Она также включает информацию о том, как существо вписывается в мир игры.

Запись может представлять некоторый диапазон существ. Лошадь, к примеру, может описывать ездовых лошадей, пони, мулов, верблюдов, зебр и прочих похожих животных. Ты также можешь использовать существующую запись для представления нового существа, просто изменив описание. Существо с естественным оружием — когтями или клыками — может вместо этого атаковать рогами, копытами или бивнями. Существо, выдыхающее огонь, может извергать кислоту или бить молнией. Если ты хочешь создать что-то уникальное, см. раздел "Модификация Существ" далее в этой главе, на предмет модификации существ добавлением черт, талантов, атак и действий в существующие записи.

Если существо знает какие-либо языки, они будут отмечены в записи. Иначе — оно не может ни говорить, ни понимать речь.

Блок статистики

Блок статистики — это стандартная форма представления информации о существе. Он содержит как описание, так и параметры существа, позволяющие использовать его в игре.

Числовые значения, приведенные в главе, являются средними для видов существ. Ты можешь изменить их при создании подвидов; для дальнейшей информации см. раздел "**Модификация Существ**".

Основная информация

Первые две строки формы содержат основную информацию о существе.

• **Имя**: обычное название существа. Существо может быть известно под другими именами в других областях или культурах.

• **Сложность**: рейтинг сложности существа отражает его общую силу. При создании столкновения (см. **Боевые Столкновени**я в **Главе 9**), просто сложи показатели сложности всех существ или групп существ, в нем участвующих, чтобы определить сложность столкновения в целом.

Сложность существа

Сложность	Рекомендуемый уровень группы
1	Начинающие
5	Начинающие
10	Новички
25	Новички
50	Эксперты
100	Эксперты
250	Мастера
500	Мастера

• **Размер**: эта строка указывает на средний размер существа.

• **Пугающий/Ужасающий**: Некоторые существа обладают омерзительной внешностью, неестественной природой или жутким воздействием на окружающий мир. Эта строка отсутствует, если существо не имеет подобных черт.

Пугающий: персонаж, у которого нет черты *пугающий* или *ужасающий*, должен пройти проверку Воли, когда он впервые видит одно или несколько существ с этой чертой. Он делает бросок с 1 помехой, если видит сразу четырех или более *пугающих* существ.

При неудаче существо *пугается* на количество раундов, равное 1d3 + его общее количество Безумия, или получает 1 Безумие, если оно уже *испугано*. Как только существо делает этот бросок, независимо от того, успешен он или нет, оно не может быть снова затронуто этой чертой существа или существ, которые оно увидело, до тех пор, пока оно не завершит отдых.

Ужасающий: Существо, не имеющее черты *ужасающий*, должно пройти проверку Воли, когда впервые видит одно или несколько существ с этой чертой. Оно проходит проверку с 1 помехой, если видит четырех и более *ужасающих* существ сразу.

ИМЯ **Сложность #**

[пугающий/ ужасающий] описание Размера # (особое)

Восприятие # (+#); особые чувства
Защита # (броня); **Здоровье** #
Сила # (+#), **Ловкость** # (+#), **Интеллект** # (+#), **Воля** # (+#)
Скорость #; особые черты движения
Невосприимчивость Список не действующих на существо эффектов
Защитная черта Название и механизм работы.
Уязвимость Механизм работы.
Прочие черты и пассивные таланты Название и механизм работы.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Атака (ближняя; [досягаемость +#]) +# [с # преимуществами] (урон [+ боевой талант])
Атака (дистанция) +# [с # преимуществами] (урон [+ боевой талант])
Атака Механизм работы.

ОСОБЫЕ АТАКИ

Название Механизм работы.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Название Механизм работы.

МАГИЯ

Мощь #
Традиция *название* (#), *название* (#), *название* (#)

КОНЕЦ РАУНДА

Эффект Описание происходящего

При провале, существо получает 1 Безумия, или 1d3 Безумия, если уже было *испугано*. Пройдя эту проверку, вне зависимости от результата, оно не попадает под воздействие черты увиденных существ до завершения отдыха.

Независимо от результата проверки, существа, не имеющие черты *пугающий* или *ужасающий*, совершают атаки против *ужасающих* существ с 1 помехой.

Пугающие и ужасающие: Если группа состоит из существ с чертами и *пугающий*, и *ужасающий*, *пугающие* существа считаются *ужасающими*.

• **Описание**: это слово говорит вам, к какой группе принадлежит существо, и дает вам представление о том, как оно вписывается в игру. Существо может быть животным, феей, монстром или чем-то еще. Обычно описания не имеют особых правил. Те же, что имеют, приведены ниже. Особые описания могут применяться к любому существу и пишутся в скобках после основного.

(Водный): Водные существа дышат водой и имеют черту *пловец* (см. **Скорость**, ниже). Существо *беззащитно* на суше.

Автоматон: Автоматон может быть и существом, и объектом. Как существо, он игнорирует эффекты лишений и условий окружающей среды, так же, как любые эффекты, которые могут состарить. *Беспомощный* автоматон становится объектом, но следует правилам *беспомощных* существ.

Конструкт: Не является живым существом. Игнорирует эффекты лишений и условий окружающей среды, так же, как любые эффекты, которые могут состарить. Став *беспомощным*, конструкт прекращает быть существом и становится объектом.

Демон: Игнорирует эффекты лишений и условий окружающей среды, так же, как любые эффекты, которые могут состарить. Когда демон становится *беспомощным*, его форма рассеивается, а суть возвращается в Бездну.

Фея: Феи бессмертны и не стареют, игнорируя эффекты, которые могут состарить, после достижения зрелости. Касание железа болезненно для них, они *ослаблены* на все время контакта.

(**Дьяволы** — особый вид фей, обитающий в Аду.)

Гений: Игнорирует эффекты лишений и условий окружающей среды, так же, как любые эффекты, которые могут состарить. Когда гений становится *беспомощным*, его форма теряет связность и рассеивается.

Дух: Не является живым существом. Игнорирует эффекты лишений и условий окружающей среды, так же, как любые эффекты, которые могут состарить. Став *беспомощным*, исчезает и через 24 часа возникает в Преисподней, Аду, Бездне или откуда он явился.

(Рой): Группа мелких существ. Покрывает все поверхности в занимаемом пространстве. Если есть черта *летун*, то занимает все пространство. При перемещении рой может свободно проходить сквозь проемы, достаточно большие для прохода его составляющих и через пространства других существ. Другие существа могут входить в пространство роя и перемещаться сквозь него. Пространство роя считается пересеченной местностью.

Рой получает половину урона от эффектов, использующих бросок атаки, и удвоенный от эффектов, требующих проверки.

Нежить: Не является живым существом. Игнорирует эффекты лишений и условий окружающей среды, так же, как любые эффекты, которые могут состарить. Когда нежить становится *беспомощной*, оживляющая сила рассеивается, оставляя лишь бренные останки.

Некоторая нежить почти неразумна и невосприимчива ко многим немощам, влияющим на мышление и понимание. Разумная, самовластная нежить более восприимчива к подобным эффектам.

Характеристики и атрибуты

Следующие несколько строк содержат числа, представляющие характеристики и атрибуты существа.

• **Восприятие**: эта запись сообщает тебе значение и модификатор Восприятия существа.

• **Особые чувства**: если у существа есть особые чувства, это отмечается здесь. Правила для наиболее распространенных типов чувств приведены ниже. Прочие особые чувства полностью описаны в данных существа.

Ночное зрение: Существо может видеть в областях, скрытых тенями, как если бы эти области были освещены.

Темнозрение: Существо может видеть в областях, застланных тенями и тьмой, на средней дистанции, как если бы эти области были освещены. За пределами этого расстояния существо рассматривает тьму как тени, а тени как освещенное место.

Незрячий: Существо полагается на чувства, отличные от зрения, для восприятия окружающей его среды и может точно определить местоположение каждого существа и объекта на большом расстоянии от него. Существа в этой области не могут спрятаться от существа, и оно игнорирует помехи, накладываемые видимостью на броски Восприятия. Незрячее существо не может быть *ослеплено*.

Истинное Зрение: Существо может видеть в тенях и темноте, как на свету. Существо также может видеть невидимые существа и объекты, и видит иллюзии насквозь.

• **Защита**: в этой записи указывается показатель Защиты существа. Показатель Защиты существа может быть выше, чем его Ловкость, из-за природной брони или внутренних способностей. Существа, которые носят доспехи или используют щиты, отмечают их в скобках после значения.

• **Здоровье**: показатель Здоровья существа. Когда существо, которое не является персонажем игрока, становится *беспомощным*, оно мгновенно умирает, если ты не решишь иначе.

• **Атрибуты**: значения и модификаторы для четырех атрибутов существа перечислены здесь. Если в записи атрибута вместо числа указано «—», существо не имеет этого атрибута и неуязвимо для чего-либо, что может быть нацелено на этот атрибут или потребует броска с его использованием.

• **Скорость**: Скорость существа, измеренная в метрах. Если у существа есть какие-то особые черты движения, они отмечены здесь. Если особая форма движения содержит число, существо использует это число вместо своей обычной скорости при движении. См. «**Особые формы движения**» в **главе 2** для получения дополнительной информации.

Скалолаз: Существо игнорирует сложную местность от лазания.

Летун: Существо может летать.

(Пике): В полете перемещение существа не провоцирует свободных атак.

Пловец: Существо игнорирует сложную местность от плавания.

• **Невосприимчивость**: если существо игнорирует определенные источники урона или немощи, они перечислены здесь. В противном случае эта строка отсутствует.

• **Защитная черта**: если у существа есть какие-либо особые защиты, они описаны здесь. В противном случае эта строка отсутствует.

• **Уязвимость**: если существо получает немощи или иным образом получает урон в определенных условиях или ситуациях, они описаны здесь. В противном случае эта строка отсутствует.

• **Прочие черты**: если у существа есть какая-либо другая особая черта или талант, который не требует от него какого-либо действия, это отмечается здесь. В противном случае эта строка отсутствует.

Безумие и Скверна

Значения Безумия и Скверны, приведенные в главе, являются средними. Ты можешь изменить их, если нужно.

Варианты атаки

Когда существо использует действие для атаки, оно может выбрать любой из перечисленных вариантов. Если не указано иное, существо нападает на одну цель (существо или объект) и совершает атаку против Защиты цели.

• **(Досягаемость + #)**: большинство существ имеют радиус действия 1 или равный их Размеру, в зависимости от того, что больше. Если существо имеет большую досягаемость, это отмечено здесь.

• **(Дистанция):** дальние атаки отмечают дистанцию (ближнюю, среднюю, дальнюю или предельную).

• **Естественное оружие**: природным оружием может быть все, что существо использует для охоты или для защиты себя, например, зубы, когти, шипы, рога или острие хвоста.

Боевые таланты

Эта часть описывает любые дополнительные эффекты, действующие на цель при успехе в атаке с использованием этого таланта. Некоторые таланты атаки вступают в силу только в том случае, если существо получает успех при результате атаки 20 или выше и превышает Защиту цели на 5 или более. Это записано в сокращенной форме как «Атака 20+» в разделе атаки.

Особые Атаки

У некоторых существ есть таланты, которые дают им особые атаки, которые описаны в этом разделе. Использование особой атаки считается атакующим действием. Если у существа нет особых атак, этот раздел отсутствует.

• **Несколько атак**: многие существа могут совершить две или более атак, используя одно действие атаки. Например, существо с двойной атакой может использовать одно действие, чтобы сделать два броска атаки. Если не указано иное, эти атаки могут быть направлены против одной или разных целей.

Особые действия

Некоторые существа могут использовать особые действия, которые описаны в этом разделе. При выполнении особого действия используется действие, если не указано иное. Если у существа нет особых действий, этот раздел отсутствует.

Магия

Этот раздел присутствует, только если существо знает какие-либо заклинания.

Мощь: значение Мощи существа.

Традиции и заклинания: Заклинания, известные существу, записаны в алфавитном порядке по традициям. Каждая традиция идет с новой строки. Каждое заклинание включает количество доступных применений (в скобках).

Конец раунда

Эта запись описывает все, что происходит в конце раунда, если существо не выведено из строя. В начале боя ты применяешь любые такие эффекты, как если бы предыдущий раунд только что закончился, а затем начинаешь первый раунд.

Описания существ

Далее в алфавитном порядке идут записи существ, встречающихся на просторах игрового мира. За ними следуют шаблоны персонажей. В конце главы находится список существ в порядке возрастания сложности.

Автоматон

Автоматоны — машины, наделенные душами смертных, украденными из Преисподней. Все автоматоны, независимо от формы, отличаются ключами в недоступном для них месте. Когда ключ останавливается, они становятся бесчувственными объектами, пока кто-нибудь не заведет их снова.

Автоматоны обычно говорят на Общем. Автоматон, описанный ниже, имеет форму человека и предназначен быть солдатом.

АВТОМАТОН **Сложность 10**

Автоматон Размера 1

Восприятие 10 (+0)
Защита 14 (малый щит); **Здоровье** 32; **Безумие** 0; **Скверна** 0
Сила 12 (+2), **Ловкость** 8 (-2), **Интеллект** 10 (+0), **Воля** 10 (+0)
Скорость 8
Невосприимчивость Урон от болезни и яда; *болезнь*, *отравление*, *сон*, *усталость*
Ключ Где-то на теле, там куда автоматону не дотянуться, находится ключ. Пока ключ вращается, автоматон считается существом, становясь объектом при остановке ключа. Ключ останавливается, когда автоматон становится беспомощным. Он также останавливается в конце раунда, в котором автоматон получил 0 или меньше при атаке или проверке.

Будучи объектом, автоматон не может использовать действия, перемещаться, говорить и воспринимать окружающее. Любое существо, которое может до него дотянуться, может использовать действие для поворота ключа; если автоматон не беспомощен, он снова становится существом.
Форсаж Автоматон может увеличить количество действий, которые может использовать в свой ход, на одно. Когда он закончит ход, брось d6. Если результат нечетный, автоматон становится объектом в конце раунда.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Меч (ближняя) +2 с 1 преимуществом (2d6+2)

Адский хряк

Адские хряки — порода кабанов, вырастающих до неприличных размеров, с исключительно скверным характером. Злобные и буйные, они опустошают места своего обитания, убивая всё, что могут догнать. У адских хряков горящие красные глаза и кожистые шкуры с растущими из спины пучками черной щетины. Они пронзают противников острыми клыками.

Зверолюды добились некоторых успехов в объездке адских хряков, хотя твари не заслуживают доверия и могут напасть на ездока без всякого повода.

АДСКИЙ ХРЯК **Сложность 50**

Животное Размера 2

Восприятие 9 (-1); ночное зрение
Защита 16; **Здоровье** 60; **Безумие** 2; **Скверна** 0
Сила 16 (+6), **Ловкость** 11 (+1), **Интеллект** 7 (-3), **Воля** 12 (+2)
Скорость 12
Свирепость Когда адский хряк становится *беспомощным*, брось d6. При результате 5 или 6 хряк вместо того исцеляет 10 урона.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Клыки (ближняя) +6 с 2 преимуществами (3d6)

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Злобный Упрек Когда адский хряк получает урон, он может использовать спровоцированное действие, чтобы атаковать случайным образом определенное существо клыками.

Амфисбена

Амфисбены заводятся в местах, богатых магической энергией — от пустынь Запустения до подземелий могущественных волшебников. Амфисбены вырастают до 3,5 метров длиной и имеют две головы, по одной на каждом конце тела. Их окрас различается в зависимости от среды обитания, к примеру, живущие в Запустении покрыты красно-бурой чешуёй, подземные виды чёрной, а полярные — бело-голубой. Независимо от окраса, у всех амфисбен светящиеся в темноте изумрудные глаза.

АМФИСБЕНА **Сложность 25**

Чудовище Размера 2

Восприятие 14 (+4); темнозрение
Защита 16; **Здоровье** 30; **Безумие** —; **Скверна** 0
Сила 13 (+3), **Ловкость** 15 (+5), **Интеллект** 8 (-2), **Воля** 11 (+1)
Скорость 12
Невосприимчивость Урон от холода; *ослабление*, *ошеломление*, *оцепенение*
Две Головы Амфисбена может предпринимать и быстрый, и медленный ход, и может использовать два спровоцированных действия каждый раунд.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Клыки (ближняя) +5 (1d6 + 1 плюс Яд)
Яд Цель должна пройти проверку Силы с 1 помехой. При провале она получает 1d6 урона и *отравлена* на 1 минуту. Если цель уже *отравлена*, она вместо этого получает 1d6 урона дополнительно.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Давящий Взгляд Амфисбена использует спровоцированное действие в свой ход, чтобы направить взгляд на одно существо в пределах средней дистанции от себя. Цель должна пройти проверку Воли. При провале она обездвижена, пока не использует действие, чтобы удалить немощь. При успехе она невосприимчива к Давящему Взгляду этой амфисбены до завершения отдыха.

Баргест

Баргесты вырываются из адских врат в погоне за проклятыми душами, чьё время пришло. Напоминающие огромных собак с угольно-черной шкурой, горящими красными глазами и клубами сернистого дыма, исходящими от них, баргесты внушают ужас каждому, кто взглянет на них.

БАРГЕСТ **Сложность 250**

Ужасающая фея Размера 2 (дьявол)

Восприятие 20 (+10); Истинное Зрение
Защита 17; **Здоровье** 70; **Безумие** —; **Скверна** 0
Сила 15 (+5), **Ловкость** 14 (+4), **Интеллект** 10 (+0), **Воля** 15 (+5)
Скорость 14
Невосприимчивость Урон от холода и огня; *испуг*, *очарование*, *принуждение*
Устойчивость Баргест получает половину урона от оружия.
Защита от Чар Баргест получает половину урона от заклинаний и проходит проверки при сопротивлении заклинаниям с 1 преимуществом. Существо, атакующее баргеста заклинанием, совершает атаку с 1 помехой.
Поглощение Адским Пламенем Когда баргест становится *беспомощным*, адское пламя заполняет сферу радиусом 10 метров с центром в его пространстве, поглощая тело. Каждое существо в области должно пройти проверку Ловкости с 2 помехами, получая 5d6 + 10 урона при провале или половину урона при успехе.
Чувство Жизни Баргест знает местоположение каждого живого существа в пределах 1,5 километров от себя. Такие существа не могут скрыться от баргеста, а атаки баргеста против живых существ игнорируют помехи от застилания.
Уязвимость к железу Баргест *ослаблен* при контакте с железом.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Зубы (ближняя) +5 с 3 преимуществами (4d6 плюс 2d6 огнём)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Билет в Ад Баргест использует действие или спровоцированное действие в свой ход, совершая атаку Волей против Воли одного видящего его существа в пределах средней дистанции. Баргест совершает атаку с 3 преимуществами, если значение Скверны цели больше 0. При успехе цель получает 1 Безумия и проклята (аналогично заклинанию ранга 5) на 1 час или пока баргест не станет *беспомощен*. Пока проклятие не снято, цель не может исцелять урон и *ослаблена*. Проклятое баргестом существо мгновенно умирает, становясь *беспомощным*, и его душа отправляется в Ад. Это существо не может быть возвращено к жизни магией.

Единожды использовав Билет в Ад, баргест не может снова его использовать в течение 1 минуты.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Адское Пламя Когда существо в пределах досягаемости баргеста наносит ему урон, он может использовать спровоцированное действие, чтобы изрыгнуть пламя. Это существо должно пройти проверку Ловкости или получить 2d6 урона.
Адская Гончая Когда существо покидает предел досягаемости баргеста, он может использовать спровоцированное действие, чтобы переместиться вплоть до значения Скорости в направлении этого существа. Это перемещение не провоцирует свободных атак.

КОНЕЦ РАУНДА

Солнечный Пал Баргест получает 2d6 урона, если находится в области, освещенной солнцем.

Блуждающий огонек

Мерцающие огни мечутся и пляшут над поросшими вереском торфяниками. Издалека они выглядят как факелы или фонари, но вблизи видно, что это просто языки бледного пламени, покачивающиеся в воздухе. Когда живое существо подходит ближе, пламя становится ярко-оранжевым и сплетается в злобное лицо, испепеляющее все на своем пути.

Блуждающие Огоньки — феи отвратительного нрава и мерзких намерений. Они обожают заманивать путников в опасные места и наблюдать, как они горят. Огоньки не говорят, но понимают эльфийский.

БЛУЖДАЮЩИЙ ОГОНЕК **Сложность 250**

Ужасающая фея Размера ¼

Восприятие 15 (+5); Истинное Зрение
Защита 20; **Здоровье** 60; **Безумие** —; **Скверна** 2
Сила 8 (-2), **Ловкость** 20 (+10), **Интеллект** 8 (-2), **Воля** 10 (+0)
Скорость 16: летун (пике; не может упасть)
Невосприимчивость Урон от болезни; *болезнь*, *очарование*, *навзничь*
Уязвимость к железу Блуждающий огонек *ослаблен* при контакте с железом.
Умопомрачительный Ужас Существо, получившее Безумие от созерцания блуждающего огонька, также становится *принужденным*, будучи *испуганным* подобным образом.
Вспышка Пламени Единожды за раунд, когда блуждающий огонек получает урон, пламя вспыхивает в сфере радиусом 2 метра с центром в пределах 1 метра от него. Каждое существо в области, кроме блуждающего огонька, должно пройти проверку Ловкости, получая 3d6 урона при провале.

ОСОБЫЕ АТАКИ

Потусторонний Огонь Блуждающий огонек совершает атаку Ловкостью против Ловкости одного существа в пределах 2 метров от себя. При успехе цель получает 3d6 урона. При атаке 20+ цель также загорается.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Ускользание Когда существо проваливает атаку против Защиты или Ловкости блуждающего огонька, он может использовать спровоцированное действие для отступления. Затем брось d6. При четном результате блуждающий огонек восстанавливает возможность использовать спровоцированное действие в этом раунде.

Боггарт

Боггарты скачут небольшими группами нагишом по высоким холмам и горам, вопя и лая загоняют добычу и совокупляются с ней, перед тем, как сожрать то, что останется после их отвратительных развлечений. С ними невозможно договориться и они являются серьезной угрозой для всех, обитающих поблизости от их охотничьих угодий.

Боггарт великолепен в своей отвратительности: кожа цвета старого синяка и тело, словно собранное наугад. Из широкого дряблого торса бессистемно растут от четырех до восьми рук разного размера. Голова на плечах отсутствует. Вместо этого грубо слепленное лицо ухмыляется из центра тела, его широкая слюнявая пасть наполнена ковшевидными зубами и изрыгает все виды нечестивых и странных звуком.

Когда боггарт пытается говорить, он делает это на грубом, грохочущем языке, оплевывая слушателей вонючей слюной и перемежая то, что должно изображать слова, отрыжкой и безумным смехом.

БОГГАРТ — Сложность 50

Пугающее чудовище Размера 2

Восприятие 8 (-2); ночное зрение

Защита 15; **Здоровье** 50; **Безумие** —; **Скверна** 1
Сила 16 (+6), **Ловкость** 11 (+1), **Интеллект** 8 (-2), **Воля** 13 (+3)
Скорость 12
Невосприимчивость *испуг*

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Кулак (ближняя) +6 с 2 преимуществами (2d6 + 6)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Кулаки Ярости Боггарт совершает одну атаку кулаками против каждой цели в пределах досягаемости.

Боевой конь

Специально обученные боевые кони гораздо привычней обычных лошадей к ранам, громкому шуму и запаху крови.

БОЕВОЙ КОНЬ — Сложность 10

Животное Размера 2

Восприятие 12 (+2)
Защита 15 (кольчуга); **Здоровье** 20; **Безумие** 0; **Скверна** 0
Сила 15 (+5), **Ловкость** 10 (+0), **Интеллект** 7 (-3), **Воля** 12 (+2)
Скорость 12
Невосприимчивость *испуг*

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Копыта и зубы (ближняя) +5 (1d6 + 1)

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Галоп Боевой конь перемещается вплоть до утроенного значения Скорости.

Большая кошка

Большие кошки – к примеру, львы, барсы и тигры – превосходные охотники, что делает их гораздо опасней других животных сравнимого размера. Они подкрадываются к добыче из засады и напрыгивают, быстро её добивая.

БОЛЬШАЯ КОШКА — Сложность 50

Животное Размера 1 или 2

Восприятие 15 (+5); ночное зрение
Защита 15; **Здоровье** 50; **Безумие** 0; **Скверна** 0
Сила 14 (+4), **Ловкость** 13 (+3), **Интеллект** 7 (-3), **Воля** 11 (+1)
Скорость 12

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Когти и зубы (ближняя) +4 с 1 преимуществом (3d6)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Наскок Большая кошка перемещается вплоть до значения Скорости и дважды атакует когтями и зубами, нанося 1d6 урона дополнительно при каждом успехе. Единожды совершив эту атаку, большая кошка не может снова её использовать в течение 1 раунда.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Быстрая Атака Когда существо в пределах досягаемости перемещается, большая кошка может использовать спровоцированное действие, чтобы атаковать это существо когтями и зубами.

Большой паук

В мире существует множество разновидностей больших пауков, от особей размером с небольшую собаку, до тех, что крупнее человека. Большинство из них охотится, набрасываясь на жертву и впрыскивая ей сильнодействующий яд.

БОЛЬШОЙ ПАУК — Сложность 10

Животное Размера ½ или 1

Восприятие 16 (+6); темнозрение
Защита 14; **Здоровье** 20; **Безумие** 0; **Скверна** 0
Сила 12 (+2), **Ловкость** 13 (+3), **Интеллект** 7 (-3), **Воля** 10 (+0)
Скорость 14; скалолаз

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Клыки (ближняя) +3 с 1 преимуществом (1d6 плюс Яд)
Яд Цель должна пройти проверку Силы. При провале она получает 1d6 урона и *отравлена* на 1 минуту. Если цель уже *отравлена*, она получает 1d6 урона дополнительно.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Бегство Когда существо в пределах досягаемости паука движется, паук может использовать спровоцированное действие, чтобы отступить.

Бормочущая Пасть

Блестящие дорожки слизи выдают место, где прошла Бормочущая Пасть. Бессмысленные, странные и совершенно неправильные, они существуют, кажется, лишь для того, чтобы напоминать об опасности заигрывания с запретной магией.

Эти неуклюжие твари лишены головы, зато щеголяют широкой вертикальной прорезью, спускающейся до середины мясистого тела. Это скользкое отверстие наполнено побуревшими гнилыми зубами, промежутки между которыми забиты кусками гниющей плоти и окаменевшим желто-белым налетом. Бормочущие Пасти переваливаются на слоновьих ногах и размахивают бревновидными отростками, оканчивающимися трехпалыми кистями, которые захватывают существ и пихают в пасть.

БОРМОЧУЩАЯ ПАСТЬ — Сложность 50

Ужасающее чудовище Размера 2

Восприятие 14 (+4); незрячий
Защита 14; **Здоровье** 80; **Безумие** —; **Скверна** 3
Сила 13 (+3), **Ловкость** 10 (+0), **Интеллект** 7 (-3), **Воля** 13 (+3)
Скорость 8
Невосприимчивость *слепота*

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Кулак (ближняя) +3 с 1 преимуществом (2d6 плюс цель *захвачена* при атаке 20+)
Пасть (ближняя) +3 с 1 преимуществом (4d6)

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Заражение Пастями Бормочущая Пасть использует действие или спровоцированное действие в свой ход, создавая 1d6–2 (минимум 0) слюнявых пастей на твердых поверхностях в пределах ближней дистанции. Эти пасти существуют в течение 1 минуты или пока Бормочущая Пасть не станет *беспомощна*. При окончании эффекта все эти пасти исчезают.

Когда пасть появляется, и затем, в конце каждого последующего раунда, она пытается укусить одно существо в пределах 1 метра от них. Цель должна пройти проверку Ловкости с 1 помехой. При провале она получает 1d6 урона.

Вампир

Вампиры правят ночью. Когда солнце садится за горизонт, они выходят из могил, чтобы охотиться на живых, приманивая их с помощью магии и высасывая кровь. Вампиры обладают огромной силой, но и несколькими фатальными недостатками, которыми могут воспользоваться смелые охотники. По этой причине вампиры проявляют большую сдержанность, хотя они и постоянно жаждут свежей крови.

Вампир может создать «дитя», осушив жертву до такой степени, что она начинает умирать. Он кормит существо своей кровью, почти сразу убивая жертву, а затем помещает труп в могилу, хранилище, гроб или в другое место, защищенное от солнца. Труп восстает новым вампиром на следующем закате и принужден, пока его не освободят или пока его создатель не будет уничтожен.

Процесс превращения в нежить оставляет вампира в некоторой степени помешанным, у многих развиваются иррациональные суеверия. Они могут избегать зеркал, навязчиво пересчитывать все, что видят, отшатываться от запаха чеснока или отступать от выставленного священного символа. Ничто из этого не причиняет вампиру реального вреда, и со временем он сможет преодолеть свои суеверия.

Вампиры говорят на Высоком Древнем и Общем языке.

ВАМПИР **Сложность 250**

Ужасающая нечисть Размера 1

Восприятие 16 (+6); темнозрение
Защита 20; **Здоровье** 90; **Безумие** —; **Скверна** 5
Сила 14 (+4), **Ловкость** 15 (+5), **Интеллект** 14 (+4), **Воля** 16 (+6)
Скорость 14
Невосприимчивость Урон от болезни, холода и яда; *болезнь*, *замедление*, *неподвижность*, *отравление, усталость, сон*
Устойчивость Вампир получает половину урона от оружия.
Небесная уязвимость Вампир получает удвоенный урон от Небесных заклинаний и проходит проверки при сопротивлении Небесным заклинаниям с 1 помехой.
Страх Божий Вампир совершает атаки с 1 помехой против существа, носящего или владеющего священным символом.
Личина Человека Вампир выглядит человеком, пока не получит урон или не совершит атаку, после чего его внешность искажается, принимая чудовищный вид. Вампир остается в таком виде, пока не использует действие, восстанавливая человеческую внешность. Выглядя человеком, вампир теряет черту «ужасающий».

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Когти (ближняя) +5 с 3 преимуществами (2d6 плюс цель *захвачена* при атаке 20+)
Клыки (ближняя) +5 с 1 преимуществом (3d6)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Двойная Атака Вампир атакует когтями дважды.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Высасывание Крови Вампир совершает атаку Силой против Силы одного живого существа из плоти и крови, находящегося в *захвате*. При успехе цель получает 3d6 урона и *усталость* до завершения отдыха. Вампир исцеляет то же количество урона. Если цель уже *устала* подобным образом, она должна пройти проверку Воли. При провале она вместо того *очарована* до завершения отдыха.
Текучий Туман Когда вампир получает урон, он может использовать спровоцированное действие, чтобы превратиться в туман, пролететь расстояние вплоть до значения Скорости, а затем вернуться в обычную форму. Пребывая в виде тумана он невосприимчив ко всему урону, его перемещение не провоцирует свободных атак и он может перемещаться сквозь отверстия, куда может просочиться воздух, и пространства, занятые другими существами.

КОНЕЦ РАУНДА

Солнечный Пал Вампир получает 2d6 урона, если находится в области, освещенной солнцем.

Василиск

Василиск, внушительная змея невероятного размера, от широкой плоской головы до кончика длинного сужающегося хвоста покрыт сверкающей черной чешуей. Пасть оснащена четырьмя клыками, размером с саблю каждый, истекающими дымящимся ядом. Однако наиболее известной чертой василиска являются блестящие золотые глаза. Немногие взглянувшие в них смогли об этом рассказать.

Василиски устраивают логова в карстовых провалах, пещерах и старых развалинах, где их пагубное присутствие отравляет землю и изводит все живое. Чем дольше чудовище там обитает, тем сильней это проявляется, пока почва вокруг не будет покрыта крошащимися костями и почерневшими остовами деревьев.

Василиски предпочитают жить в одиночестве, собираясь только для спаривания. Сильные маги и темные жрецы иногда подчиняют василисков для охраны древних и могущественных сокровищ ил входа в собственное убежище.

ВАСИЛИСК **Сложность 250**

Чудовище Размера 3

Восприятие 12 (+2); темнозрение
Защита 18; **Здоровье** 100; **Безумие** 0; **Скверна** 1
Сила 17 (+7), **Ловкость** 11 (+1), **Интеллект** 8 (-2), **Воля** 11 (+1)
Скорость 12
Пленительная Внешность Впервые увидев василиска, существо должно пройти проверку Воли с 3 помехами. При провале оно получает 1 Безумия и не может отвести взгляд на 1 раунд. Вне зависимости от результата проверки оно невосприимчиво к Пленительной Внешности этого василиска до завершения отдыха.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Клыки (ближняя) +7 с 3 преимуществами (4d6 плюс Яд)
Яд Цель должна пройти проверку Силы с 3 помехами. При провале она получает 4d6 урона и *отравлена* на 1 минуту или просто получает половину урона при успехе. Если цель уже *отравлена*, она вместо этого получает 4d6 урона дополнительно.

В конце каждого раунда существо, *отравленное* подобным образом, должно пройти проверку Силы. При провале оно получает 2d6 урона, а также *ошеломлено* на 1 раунд.

КОНЕЦ РАУНДА

Смертельный Взгляд Каждое существо в пределах средней дистанции от василиска, видящее его, должно или использовать спровоцированное действие, чтобы отвести взгляд, или пройти проверку Силы с 2 помехами.

В течение 1 раунда существо, отвернувшее взгляд, совершает атаки с 2 помехами, а другие атакуют его с 2 преимуществами.

Существо, провалившее проверку Силы, получает 3d6 урона. Доведенное этим уроном до *беспомощности* существо мгновенно умирает.

Великан

Великаны примитивны, отсталы и непроходимо тупы. Они не обращают внимания на то, куда идут, и оставляют за собой след из раздавленных домов, расплющенных телег и частично объеденной скотины, бродя по населенным землям.

Обычный великан ростом около 4,5 метров и весит около 900 килограмм. Он выглядит как громадный сгорбленный человек с преувеличенными чертами лица: широкий нос, нависающие брови и раззявленный рот, наполненный нечищеными зубами размером со щит. Большинство великанов пренебрегает одеждой, хотя более стыдливые могут приматывать скотину, живую или мертвую, к причинным местам или носить карнавальные палатки.

Великаны разговаривают на троллье. Те, что поумнее, могут также знать Общий.

ВЕЛИКАН — Сложность 100

Гигант Размера 3 и больше

Восприятие 10 (+0)
Защита 15; **Здоровье** 100; **Безумие** 1; **Скверна** 2
Сила 17 (+7), **Ловкость** 11 (+1), **Интеллект** 8 (-2), **Воля** 13 (+3)
Скорость 12
Тупость Великан совершает атаки и проверки Интеллекта с 1 помехой. Существа совершают атаки и проверки Интеллекта великана с 1 преимуществом.
Сокрушительная Поступь Когда великан перемещается в пространство, занятое существом, расположенным на поверхности, это существо должно пройти проверку Ловкости. При провале оно получает 3d6 урона и падает *навзничь*. Если оно уже лежит *навзничь*, оно получает 1d6 урона дополнительно. Существо проходит эту проверку один раз за раунд за великана, невзирая на то, сколько раз этот великан перемещается сквозь его пространство.
Падение Гиганта Великан наносит урон, равный 2d6 x его Размер, всему в области, в которую падает. Существо может пройти проверку Ловкости с количеством помех, равным Размеру великана (минимум 1 помеха). При успехе существо получает половину урона и перемещается в ближайшее свободное пространство за пределами этой области. При провале существо придавлено великаном.

Придавленное существо лежит *навзничь*, *ослеплено*, *неподвижно* и полностью укрыто. Оно может использовать действие для прохождения проверки Ловкости с количеством помех, равным Размеру великана +1. При успехе существо перемещается в ближайшее свободное пространство и удаляет все немощи, наложенные Падением Гиганта.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Кулак (ближняя) +7 с 3 преимуществами (5d6)
Валун (дальняя дистанция) +7 с 1 преимуществом (3d6)

Верижник

Верижники создаются сшиванием дюжины и более **живых трупов** в гигантское человекообразное чудовище. Оно перемещается шатающейся походкой, сокрушая своей тяжестью служащие ногами трупы и волоча за собой скрежещущие цепи. Верижники защищают важные для некромантов, культистов и других, обладающих ужасающими силами, места.

ВЕРИЖНИК — Сложность 50

Ужасающая нежить Размера 3

Восприятие 10 (+0); темнозрение
Защита 10; **Здоровье** 50; **Безумие** —; **Скверна** —
Сила 14 (+4), **Ловкость** 8 (-2), **Интеллект** 5 (-5), **Воля** 11 (+1)
Скорость 8
Невосприимчивость Урон от болезни, холода и яда; *болезнь, испуг, отравление, оцепенение, очарование, ошеломление, сон, усталость*
Порождение Живых Трупов Когда верижник становится *ранен*, он немедленно извергает 1d3 **живых трупа**. Трупы падают *навзничь* в пространствах в пределах 1 метра от его пространства и действуют в следующий доступный ход.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Цепь (ближняя; досягаемость +2) +4 с 1 преимуществом (3d6 плюс Подтягивание при атаке 20+)
Подтягивание Верижник перемещает цель на 1d6 метров к себе.

ОСОБЫЕ АТАКИ

Двойная Атака Верижник атакует цепью дважды.

КОНЕЦ РАУНДА

Смрад Каждое живое существо в пределах ближней дистанции от верижника должно пройти проверку Силы с 2 помехами. При провале существо *ослаблено* на 1 раунд.

Вопящий угорь

Вопящие угри напоминают обычных, но вырастают до 3,5 метров в длину. Они получили свое имя за пронзительный звук, который издают при обнаружении добычи, призывая других угрей.

ВОПЯЩИЙ УГОРЬ — Сложность 10

Животное Размера 2 (водное)

Восприятие 12 (+2); ночное зрение
Защита 13; **Здоровье** 40; **Безумие** 0; **Скверна** 0
Сила 12 (+2), **Ловкость** 12 (+2), **Интеллект** 6 (-4), **Воля** 9 (-1)
Скорость 12; пловец

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Клыки (ближняя) +2 с 1 преимуществом (2d6 + 2)

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Вопль Угорь издает громкий визг. До конца раунда остальные вопящие угри в пределах средней дистанции от него совершают атаки с 1 преимуществом.

Гарпия

Сладостное, притягательное пение влечет странников навстречу гибели. Оно принадлежит гарпиям, скрытным проклятым феям, презирающим смертных и пожирающим любого, попавшего к ним в лапы. Тело нимфы с крыльями, когтями и хвостом ворона — такова гарпия. Под слоем фекалий, крови и ненависти они довольно привлекательны.

Некогда гарпии были прелестнейшими из нимф, но с великой красотой приходит и великая гордыня. Они уверились в том, что выше и прекрасней самой Королевы Фей. Королева Фей же, услышав их похвальбы, отставила их от двора и обрекла летать подобно воронам, на которых они с тех пор похожи.

Гарпии говорят на эльфийском.

ГАРПИЯ — Сложность 50

Фея Размера 1

Восприятие 12 (+2); ночное зрение
Защита 15; **Здоровье** 30; **Безумие** 3; **Скверна** 3
Сила 10 (+0), **Ловкость** 15 (+5), **Интеллект** 9 (-1), **Воля** 13 (+3)
Скорость 10; летун (пике)
Уязвимость к железу Гарпия ослаблена при контакте с железом.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Когти и зубы (ближняя) +5 с 2 преимуществами (3d6 плюс Болезненное Принуждение)
Болезненное Принуждение Если цель является живым существом, она должна пройти проверку Воли. При провале она *принуждена* до тех пор, пока гарпия сосредотачивается. При успехе она невосприимчива к Болезненному Принуждению этой гарпии до завершения отдыха.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Соблазнительная Песня Гарпия использует действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы начать петь. Она поет в течение 1 раунда, во время чего может предпринимать только спровоцированные действия. Каждое существо, находящееся или входящее в пределы дальней дистанции от поющей гарпии, должно пройти проверку Воли, с 1 помехой за каждую поющую в этих пределах гарпию, кроме первой.

При провале оно получает 1 Безумия и *очаровано* на количество раундов, равное значению своего Безумия. Будучи *очарованным* подобным образом, существо должно каждый раунд предпринимать самый быстрый из доступных ходов и использовать действие, чтобы мчаться к ближайшей поющей гарпии кратчайшим возможным путем. Находясь в пределах ближней дистанции от поющей гарпии, оно прекращает двигаться и становится *оцепеневшим*, пока не удалит *очарование*.

При успехе или после удаления *очарования* существо становится невосприимчиво к Соблазнительной Песне любой гарпии до завершения отдыха.

Гений

Когда эпохи назад появилась вселенная, вместе с ней возникли и эти бестелесные сущности, пробужденные магией творения. Подобные духи обычно бесцельно блуждают по мирам — незримые, неощутимые, заметные лишь по покалыванию кожи, чувству присутствия или слабому беспричинному шуму. Гении живут в пляске пламени, дуновении ветра, неподвижности гор и переливах волн, не обращая внимания на обычных смертных.

Без магического принуждения гении редко беспокоят других существ. Пользователи стихийной магии призывают их, чтобы изучить повелевающие изначальными силами заклинания. Призванные гении воплощаются в наполненную стихией материю, становясь дикой опасной тварью.

ВОДНЫЙ ГЕНИЙ — Сложность 100

Гений Размера 2 и больше

Восприятие 10 (+0); Истинное Зрение
Защита 16; **Здоровье** 40; **Безумие** —; **Скверна** —
Сила 17 (+7), **Ловкость** 12 (+2), **Интеллект** 7 (-3), **Воля** 12 (+2)
Скорость 16; пловец
Невосприимчивость Урон от болезни, кислоты и яда; *болезнь, глухота, замедление, испуг, навзничь, неподвижность, отравление, оцепенение, ошеломление, слепота, усталость* и любые эффекты, изменяющие форму.
Форма Воды Гений получает половину урона от оружия. Получив урон от холода, он получает бонус 1d6 к Защите на 1 раунд и *замедлен*.
Уязвимость к огню Водный гений получает удвоенный урон от Огненных заклинаний и проходит проверки при сопротивлении Огненным заклинаниям с 1 помехой.
Бесформенность Водный гений может перемещаться сквозь отверстия, куда может просочиться вода, и пространства, занятые другими существами.
Подпитка от воды Когда водный гений получает урон от Водного заклинания, он вместо того добавляет этот урон бонусом к Здоровью. Этот бонус длится 1 минуту. Пока Здоровье гения не меньше 60, его Размер становится 3. Пока Здоровье 120 и выше, его Размер становится 4.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Кулак (ближняя) +7 (5d6 плюс Столкновение); против целей, контактирующих с жидкостью или находящихся в ней, гений совершает атаку с 2 преимуществами.
Столкновение Цель должна пройти проверку Силы. При провале она падает *навзничь*.

КОНЕЦ РАУНДА

Приливные Силы Каждое существо, не являющееся гением, находясь в пределах средней дистанции от данного гения должно пройти проверку Силы. Существо, контактирующее с жидкостью или находящееся в ней, проходит проверку с 2 помехами. При провале существо сдвигается на 1d6 метров от гения, если в пределах 10 метров от него, или на 2d6 метров к нему, если далее 10 метров. Если существо встречается с препятствием до завершения перемещения, оно получает 1 урона за каждый оставшийся метр.

Водный гений выглядит как гигантский, внушительный человек, состоящий из воды, в которой среди потоков ила и обрывков водорослей плавают рыбки. Его глаза сияют лазурью.

ВОЗДУШНЫЙ ГЕНИЙ — Сложность 100

Гений Размера 2 и больше

Восприятие 10 (+0); Истинное Зрение
Защита 18; **Здоровье** 40; **Безумие** —; **Скверна** —
Сила 14 (+4), **Ловкость** 16 (+6), **Интеллект** 7 (-3), **Воля** 10 (+0)
Скорость 20; летун (пике)
Невосприимчивость Урон от болезни, и яда; *болезнь, глухота, замедление, испуг, навзничь, неподвижность, отравление, оцепенение, ошеломление, слепота, усталость* и любые эффекты, изменяющие форму.
Устойчивость Гений получает половину урона от оружия.
Уязвимость к земле Воздушный гений получает удвоенный урон от Земляных заклинаний и проходит проверки при сопротивлении Земляным заклинаниям с 1 помехой.
Бесформенность Воздушный гений может перемещаться сквозь отверстия, куда может просочиться воздух, и пространства, занятые другими существами.
Подпитка от воздуха Когда воздушный гений получает урон от Воздушного заклинания, он вместо того добавляет этот урон бонусом к Здоровью. Этот бонус длится 1 минуту. Пока Здоровье гения не меньше 60, его Размер становится 3. Пока Здоровье 120 и выше, его Размер становится 4.
Оглушительные Ветра Находясь в пределах ближней дистанции от гения существа *глохнут*.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Кулак (ближняя) +6 (3d6+2 плюс Развеивание); против летающих целей гений совершает атаку с 2 преимуществами.
Развеивание Если цель не является гением и меньше данного гения, она должна пройти проверку Силы. Если она летает, то проходит проверку с 1 помехой. При провале цель получает 1d6 урона дополнительно и смещается от гения на количество метров, равное дополнительному урону.

КОНЕЦ РАУНДА

Воющий Ветер Каждое существо, не являющееся гением, находясь в пределах средней дистанции от данного гения должно пройти проверку Силы (с 1 помехой, если оно меньше данного гения). При провале существо сдвигается на 2d6 метров от гения и падает *навзничь*. Если существо встречается с препятствием до завершения перемещения, оно получает 1 урона за каждый оставшийся метр.

Вихри воздуха, пыль и мусор обрисовывают колеблющуюся человекоподобную фигуру, сохраняющую форму лишь в движении.

ЗЕМЛЯНОЙ ГЕНИЙ — Сложность 100

Гений Размера 2 и больше

Восприятие 10 (+0); Истинное Зрение
Защита 16; **Здоровье** 40; **Безумие** —; **Скверна** —
Сила 20 (+10), **Ловкость** 9 (-1), **Интеллект** 7 (-3), **Воля** 12 (+2)
Скорость 8; Земная Поступь
Невосприимчивость Урон от болезни, и яда; *болезнь, глухота, замедление, испуг, навзничь, неподвижность, отравление, оцепенение, ошеломление, слепота, усталость*
Устойчивость Гений получает половину урона от оружия.
Уязвимость к воздуху Земляной гений не может летать или прыгать. Он получает удвоенный урон от Воздушных заклинаний и проходит проверки при сопротивлении Воздушным заклинаниям с 1 помехой.
Земная Поступь Земляной гений не подвержен воздействию пересеченной местности, состоящей из земли, песка или камня. Он также может входить и перемещаться сквозь твердые объекты из земли, песка или камня и пребывать в этих областях неограниченно долго.
Подпитка от земли Когда земляной гений получает урон от Земляного заклинания, он вместо того добавляет этот урон бонусом к Здоровью. Этот бонус длится 1 минуту. Пока Здоровье гения не меньше 60, его Размер становится 3. Пока Здоровье 120 и выше, его Размер становится 4.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Кулак (ближняя) +10 (6d6 или 36 по объекту); против целей, контактирующих с землей, песком или камнем, гений совершает атаку с 1 преимуществом.

КОНЕЦ РАУНДА

Неспокойная Земля Каждое существо, не являющееся гением, находясь на поверхности в пределах ближней дистанции от данного земляного гения должно пройти проверку Ловкости с 1 помехой, падая *навзничь* при провале. Уже упавшее *навзничь* существо вместо того получает 2d6 урона. Объекты на поверхности области автоматически получают 2d6 урона.

Эта куча булыжников и грязи обнаруживает свою природу лишь начав двигаться. Составляющие тело камни ведут себя как конечности, землистая фигура истекает струйками пыли и каменной крошки. Глазами служат черные осколки блестящего обсидиана.

ОГНЕННЫЙ ГЕНИЙ — Сложность 100

Гений Размера 2 и больше

Восприятие 10 (+0); Истинное Зрение
Защита 16; **Здоровье** 40; **Безумие** —; **Скверна** —
Сила 14 (+4), **Ловкость** 14 (+4), **Интеллект** 7 (-3), **Воля** 12 (+2)
Скорость 12; Огненный Скачок
Невосприимчивость Урон от болезни, огня и яда; *болезнь, глухота, замедление, испуг, навзничь, неподвижность, отравление, оцепенение, ошеломление, слепота, усталость*
Форма Огня Гений получает половину урона от оружия. И, к тому же, он ярко сияет, освещая все в радиусе 10 метров.
Уязвимость к воде Огненный гений не может пересекать воду или лед или заходить в/на них. Он получает удвоенный урон от Водных заклинаний и проходит проверки при сопротивлении Водным заклинаниям с 1 помехой.
Огненный Скачок Когда, перемещаясь, огненный гений входит в занятое огнем пространство своего Размера или больше, он может мгновенно выйти из другого такого же пространства в пределах средней дистанции.
Подпитка от огня Когда огненный гений получает урон от Огненного заклинания, он вместо того добавляет этот урон бонусом к Здоровью. Этот бонус длится 1 минуту. Пока Здоровье гения не меньше 60, его Размер становится 3. Пока Здоровье 120 и выше, его Размер становится 4.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Пламенное Касание (ближняя) +4 (4d6 плюс Поджог); против горящих целей или находящихся в огне гений совершает атаку с 2 преимуществами.
Поджог Цель должна пройти проверку Ловкости с 1 помехой. При провале она загорается.

КОНЕЦ РАУНДА

Марево Каждое существо, не являющееся гением, находясь в пределах ближней дистанции от данного гения должно пройти проверку Силы с 1 помехой, получая 1d6 урона от огня при провале. Если результат проверки 0 и ниже, существо также *устает* на 1 минуту.

Этот подвижный сгусток пламени испускает волны жара. Сквозь бушующее пламя едва видна сгорбленная двуногая фигура с раскаленными ненавистью добела глазами.

Гнилая девка

Издали Гнилая Девка выглядит как сидящая с опущенной головой молодая женщина, укрытая чем-то, похожим на вуаль. Однако внешность обманчива. На самом деле, Гнилая Девка — неподвижный гриб причудливой формы, заманивающий излишне доверчивых на смерть источаемыми спорами. Эти споры пахнут так соблазнительно, что немногие могут устоять. Когда жертва подходит поближе, Девка поднимает «голову» и ошеломляет её психической атакой, затем гифами вводит разлагающий плоть яд. Этот смертоносный яд обращает ткани и кости в зловонную жижу, удобряющую почву вокруг девкиного насеста.

ГНИЛАЯ ДЕВКА — Сложность 25

Гриб Размера 1

Восприятие 14 (+4); незрячий
Защита 5; **Здоровье** 25; **Безумие** —; **Скверна** —
Сила 10 (+0), **Ловкость** 5 (-5), **Интеллект** 5 (-5), **Воля** 15 (+5)
Скорость 0
Невосприимчивость *глухота, испуг, оцепенение, ошеломление, слепота, сон, усталость*

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Гифа (ближняя) +0 с 3 преимуществами (2d6 плюс Яд)
Яд Цель должна пройти проверку Силы. При провале она получает 3d6 урона и *отравлена* на 1 минуту или просто получает половину урона при успехе. Если цель уже *отравлена*, она вместо этого получает 3d6 урона дополнительно. В конце каждого раунда существо, *отравленное* подобным образом, должно пройти проверку Силы. При провале оно получает 1d6 урона. После трёх успехов существо удаляет это *отравление*.

ОСОБЫЕ АТАКИ

Двойная Атака Гнилая Девка атакует гифой дважды.
Поднятие Вуали Гнилая Девка вглядывается в одно видящее её существо в пределах ближней дистанции. Она совершает атаку Волей против Воли цели. При успехе цель получает 1 Безумия и *ослаблена* на количество раундов, равное своему значение Безумия или пока Девка не станет *беспомощна*. Будучи *ослабленным* подобным образом, существо также *замедлено*.
Единожды использовав Поднятие Вуали, Гнилая Девка не может снова его использовать в течение 1 минуты.

КОНЕЦ РАУНДА

Соблазнительные Споры Облако сладко пахнущих спор наполняет воздух в радиусе 10 метров от Гнилой Девки. Каждое живое существо в области, не являющееся грибом, должно пройти проверку Силы с 1 помехой. При провале существо получает 1 Безумия и *принуждено* на 1 раунд.

Гоблин

Давным-давно изгнанные из королевств фей гоблины теперь проживают в мире смертных. Они обитают на дне общества, выполняя работу, за которую не возьмется никто другой. Многие гоблины наслаждаются причинением вреда и нарушением правил, а худшие из них становятся ворами, головорезами и смутьянами.

Гоблины плодятся как крысы. Они живут в жуткой тесноте в подземных трущобах, построенных из мусора и краденых материалов, зачастую в человеческих городах. Нет двух похожих гоблинов. Большинство ростом около 1 метра и весят в районе 20 килограмм, но у каждого уникальный набор особых примет. Рога, клыки, свиное рыло, хвост, одутловатая кожа, лишние пальцы или глаза, или даже круче — все это портит их внешний вид.

Гоблины говорят на общем и эльфийском.

ГОБЛИН **Сложность 1**
Фея Размера ½

Восприятие 12 (+2); ночное зрение
Защита 14 (мягкая кожа); **Здоровье** 8; **Безумие** 1; **Скверна** 1
Сила 8 (-2), **Ловкость** 13 (+3), **Интеллект** 11 (+1), **Воля** 9 (-1)
Скорость 10
Невосприимчивость Урон от болезни; *болезнь*, *очарование*
Уязвимость к железу Гоблин *ослаблен* при контакте с железом.
Незаметный При попытке скрыться или двигаться тихо, гоблин проходит проверку Ловкости с 1 преимуществом.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Копье (ближняя) +3 (1d6)
Лук (дальняя дистанция) +3 (1d6)

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Драпак Когда видимое гоблину существо получает провал при атаке против его Защиты или Ловкости, он может использовать спровоцированное действие для отступления.

Голем

Массивных, неуклюжих големов создают из глины и оживляют магией, ставя на службу их создателям. Ценящиеся за огромную силу и послушность големы исполняют полученные приказы до точки. Голем может потратить столетия, прорывая тоннель сквозь гору, или тысячи веков стоять на страже без устали и ни на что не отвлекаясь. Каждый голем ограничен тремя правилами (у каждого своими), написанными его создателем внутри его же головы.

ГОЛЕМ **Сложность 500**
Конструкт Размера 2 или 3

Восприятие 7 (-3); темнозрение
Защита 21; **Здоровье** 200; **Безумие** —; **Скверна** —
Сила 18 (+8), **Ловкость** 9 (-1), **Интеллект** 7 (-3), **Воля** 10 (+0)
Скорость 8; Неудержимое Продвижение
Невосприимчивость Урон от холода, болезни, яда; *все немощи.* Голем игнорирует все помехи к своим броскам.
Сопротивление Урону Голем получает половину урона от огня и оружия.
Защита от Чар Голем получает половину урона от заклинаний и проходит проверки при сопротивлении заклинаниям с 1 преимуществом. Существо, атакующее голема заклинанием, совершает атаку с 1 помехой.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Кулак (ближняя) +8 с 3 преимуществами (4d6)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Двойная Атака Голем атакует кулаком дважды.

КОНЕЦ РАУНДА

Неудержимое Продвижение Голем перемещается вплоть до значения Скорости.

Горгона

Король-Чародей создал горгон из своих невест, чья красота была непревзойденна. Он одарил их вечной жизнью, но для обуздания их гордыни также проклял, превратив в чудовищ, обращающих живых в камень взглядом. Каким-то образом горгоны сумели пережить поражение Короля-Чародея и рассеялись по землям Империи.

Отзвук былой красоты, принесшей им статус невест Короля-Чародея, все еще прослеживается в верхней половине тела горгон и изумительных чертах лица. Но остальное просто чудовищно: свисающая с головы грива безглазых змей и длинный змеиный хвост, заменивший ноги.

Горгоны обитают в старых руинах, под городами или в отдаленных пустошах, где проводят в затворничестве бесчисленные годы. Некоторые дают советы осмелившимся обратиться к ним смертным, даруя им накопленную за свою долгую жизнь мудрость.

Взгляд горгоны сохраняет силу на протяжении 1d6 дней после смерти, если конечно глаза не повреждены. Обладающее головой горгоны существо может применять к другим Окаменяющую Внешность и Окаменяющий Взор.

Горгоны общаются на Высоком Древнем.

ГОРГОНА — Сложность 500

Чудовище Размера 1

Восприятие 17 (+7); темнозрение
Защита 18; **Здоровье** 120; **Безумие** —; **Скверна** 5
Сила 12 (+2), **Ловкость** 16 (+6), **Интеллект** 12 (+2), **Воля** 17 (+7)
Скорость 8
Невосприимчивость *испуг*, *оцепенение*, *очарование*, *ошеломление*, *принуждение*
Окаменяющая Внешность Впервые увидев горгону существо должно пройти проверку Воли с 2 помехами. При провале существо получает 1 Безумия, не может отвести от горгоны взгляд, и *замедлено* на количество раундов, равное своему значению Безумия. При любом исходе проверки существо более не подвержено воздействию Окаменяющей Внешности этой горгоны до завершения отдыха.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Ятаган (ближняя) +6 с 3 преимуществами (2d6 + 1)
Длинный лук (дальняя дистанция) +6 с 3 преимуществами (2d6 + 1)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Двойной Удар Горгона дважды атакует ятаганом или луком. Каждая атака совершается с 1 помехой.
Змеиная Грива Горгона использует действие или спровоцированное действие в свой ход, атакуя растущими на голове змеями. Одна цель в пределах ее досягаемости должна пройти проверку Ловкости с 1 помехой или с 3 помехами, если отводит взгляд. При провале цель получает 2d6 урона, *отравлена* на 1 минуту и не может отвести взгляд на 1 раунд. Если цель уже *отравлена* таким образом, она вместо того получает 2d6 урона дополнительно.

КОНЕЦ РАУНДА

Эпическое Восстановление Горгона удаляет с себя одну немощь.
Окаменяющий Взор Каждое существо в пределах средней дистанции от горгоны, видящее ее, должно или использовать спровоцированное действие, чтобы отвести взгляд, или пройти проверку Силы с 1 помехой. Отведя взгляд, существо на 1 раунд совершает атаки с 2 помехами, а другие атакуют его с 2 преимуществами.

Провалившее проверку Силы существо получает 4d6 + 20 урона и *замедлено* на 1 минуту. Если существо уже *замедлено*, оно вместо того становится *обездвижено*. Доведенное этим уроном до *беспомощности* существо мгновенно умирает, обращаясь в каменную статую.
Эпический Противник Брось 1d3+1, чтобы определить, сколько действий горгона использует в следующем раунде. Горгона может использовать эти действия в любом ходу и может действовать, опережая врагов. Каждый раз, когда горгона использует действие, она может переместиться вплоть до своей Скорости перед или после этого действия.

Гремлин

Гремлины, хитроумные интриганы, наслаждаются созданием хаоса. Одно лишь их присутствие пускает наперекосяк самые выверенные планы. Гремлины вслед за гоблинами ушли из скрытых королевств и теперь устраивают беспорядок в человеческих городах. Взрывы, осечки и странное поведение конструктов — несомненные признаки наличия гремлинов.

Гремлинов привлекает техника. Ничего так не желает гремлин, как разобрать устройство, чтобы посмотреть, как оно работает. Однако, когда он собирает их назад, приборы, кажется, никогда не работают как надо и выходят из строя в самый неподходящий момент.

Гремлины — крохотные человекообразные существа с серой кожей и вытянутыми фигурами, до 20 сантиметров высотой и не более 1 килограмма весом. Одна из их черт (к примеру, зуб, ухо, нос...) зачастую необычного размера. Большинство гремлинов пренебрегает одеждой.

Гремлины разговаривают на эльфийском.

ГРЕМЛИН — Сложность 5

Фея Размера ¼

Восприятие 13 (+3); ночное зрение
Защита 15; **Здоровье** 5; **Безумие** 3; **Скверна** 1
Сила 8 (-2), **Ловкость** 15 (+5), **Интеллект** 11 (+1), **Воля** 9 (-1)
Скорость 8
Невосприимчивость Урон от болезни; *болезнь*, *очарование*
Защита от Чар Гремлин получает половину урона от заклинаний и проходит проверки при сопротивлении заклинаниям с 1 преимуществом. Существо, атакующее гремлина заклинанием, совершает атаку с 1 помехой.
Уязвимость к железу Гремлин *ослаблен* при контакте с железом.
Досаждающее Соседство Каждое не являющееся феей существо в пределах ближней дистанции от гремлина совершает атаки и проверки с 1 помехой.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Зубы (ближняя) +5 с 1 преимуществом (1 плюс Проклятье)
Проклятье Если цель не является феей, она должна пройти проверку Воли с 3 помехами. При провале цель проклята на 1 минуту. Будучи проклятой, при любой атаке или проверке цель совершает бросок дважды и выбирает худший результат.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Сглаз Гремлин использует действие или спровоцированное действие в свой ход, выбирая в пределах ближней дистанции от себя один предмет, который никто не держит в руках и не носит на себе. Предмет получает 1d6 урона.
Поломка Когда существо в пределах ближней дистанции от гремлина совершает атаку незачарованным оружием, он может использовать спровоцированное действие, чтобы пройти проверку Интеллекта. При успехе данное оружие получает урон, равный своему Здоровью, и ломается.

Грибной амбал

Грибные амбалы и их отродья-карланы — подвижные колонии грибов, рыщущие в глубоких пещерах в поисках живых носителей для спор. Грибной амбал выглядит как здоровенный гриб с повислой дырчатой шляпкой и толстой ножкой с двумя похожими на руки отростками, оканчивающимися тяжелыми наростами, и двумя крепкими ногами.

Когда грибной амбал убивает существо, он засевает труп спорами. Через 1d6 часов труп прорастает 1d6 грибными карланами. Грибные карланы вырастают в амбалов за 1d6 дней.

ГРИБНОЙ АМБАЛ — Сложность 50

Гриб Размера 2

Восприятие 11 (+1); незрячий
Защита 9; **Здоровье** 50; **Безумие** —; **Скверна** —
Сила 15 (+5), **Ловкость** 9 (-1), **Интеллект** 5 (-5), **Воля** 15 (+5)
Скорость 12
Невосприимчивость *глухота, испуг, оцепенение, ошеломление, слепота, сон, усталость*
Едкие Споры Когда грибной амбал получает урон от оружия, он испускает облако спор, распространяющееся в сфере радиусом 3 метра с центром в его пространстве. Облако частично застилает область до конца раунда или пока его не сдует. Любое живое существо, не являющееся грибом, находившееся в области при появлении облака или входящее в него, получает 2d6 урона, или половину урона при успешной проверке Силы. Использовав Едкие Споры, грибной амбал не может использовать их снова до окончания раунда.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Отростки (ближняя) +5 с 2 преимуществами (2d6 + 3)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Двойная Атака Грибной амбал атакует отростками дважды.

ГРИБНОЙ КАРЛАН **Сложность 5**

Гриб Размера ½ или ¼

Восприятие 11 (+1); незрячий
Защита 11; **Здоровье** 30; **Безумие** —; **Скверна** —
Сила 13 (+3), **Ловкость** 11 (+1), **Интеллект** 5 (-5), **Воля** 15 (+5)
Скорость 8
Невосприимчивость *глухота, испуг, оцепенение, ошеломление, слепота, сон, усталость*

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Отростки (ближняя) +3 с 1 преимуществом (1d6 + 3)

Грифон

Грифоны включают в себя широкий спектр гибридов, сочетающих черты различных животных. Наиболее распространенный сочетает тело льва с когтями, головой и крыльями орла. Другие могут объединять лошадь и ястреба, медведя и сову или орла и оленя.

ГРИФОН **Сложность 50**

Животное Размера 2

Восприятие 17 (+7)
Защита 17; **Здоровье** 50; **Безумие** 0; **Скверна** 0
Сила 15 (+5), **Ловкость** 14 (+4), **Интеллект** 6 (-4), **Воля** 12 (+2)
Скорость 12; летун (пике)

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Когти и клюв (ближняя) +5 с 2 преимуществами (3d6)

Демон

Бездна принадлежит демонам. Эти злобные тени витают в бескрайней тьме и кишат в останках бесчисленных миров, разрушенных Повелителем Демонов. Поскольку они лишь рабы Губителя Всего, вся их сущность состоит из злобы и безумия. Их одержимость убийствами и разрушением делает их практически неразумными и непредсказуемыми.

У демонов нет тел. Лишь проникнув в мир, они обретают материальное воплощение, почти всегда отвратительное и чудовищное, будто бы собранное из бракованных деталей безумным, умственно отсталым богом.

Демоны не могут пробить отделяющую вселенную от Вечной Тьмы границу собственными силами. Они прорывают грани в тех редких местах, где просачивается влияние их господина или с радостью откликаются на зов смертных глупцов, пользуясь возможностью подарить миру капельку разрушения. Сбежав из Бездны, демон не может вернуться обратно по собственному желанию. Только полное уничтожение вместилища или могущественная магия могут отправить их назад.

Злобная демоническая суть взаимодействует с наполняющей вселенную магией, создавая тело, поэтому они обладают врожденным сопротивлением магии. При воплощении они приносят с собой частичку наполняющей Бездну тьмы, окутывающую окрестности тенями. Но даже так их образ болезненно отчетлив — даже существа, смутно их видящие, подвергаются воздействию черты "ужасающий".

Демонический Талант

Воплощаясь, каждый демон получает уникальную внешность. Те, что посильней, также получают уникальные способности из таблицы демонических талантов. Вместо демонического таланты ты можешь просто увеличить Здоровье демона, как указано в описании.

ОГРОМНЫЙ ДЕМОН **Сложность 500**

Ужасающий демон Размера 3 и больше

Восприятие 15 (+5); Истинное Зрение
Защита 20; **Здоровье** 200; **Безумие** —; **Скверна** —
Сила 19 (+9), **Ловкость** 15 (+5), **Интеллект** 14 (+4), **Воля** 18 (+8)
Скорость 18
Невосприимчивость Урон от болезни и яда; *замедление, испуг, неподвижность, ослабление, отравление, оцепенение, ошеломление, усталость*
Защита от Чар Демон получает половину урона от заклинаний и проходит проверки при сопротивлении заклинаниям с 1 преимуществом. Существо, атакующее демона заклинанием, совершает атаку с 1 помехой.
Демонические Тени Освещенные области в пределах 4 метров от демона становятся тенями.
Демонический Талант Брось три раза по таблице демонических талантов или увеличь Здоровье демона на 60.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Природное оружие (ближняя) +9 с 3 преимуществами (6d6)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Бешеная Атака Демон атакует две разные цели природным оружием, совершая каждую атаку с 1 помехой.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Шаг в Бездну Демон использует действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы телепортироваться в видимое ему пространство в пределах средней дистанции. Брось d6. При результате, равном 1, демон не может использовать Шаг в Бездну снова в течение 1 минуты.

БОЛЬШОЙ ДЕМОН **Сложность 250**

Ужасающий демон Размера 2

Восприятие 15 (+5); Истинное Зрение
Защита 19; **Здоровье** 140; **Безумие** —; **Скверна** —
Сила 18 (+8), **Ловкость** 14 (+4), **Интеллект** 13 (+3), **Воля** 17 (+7)
Скорость 18
Невосприимчивость Урон от болезни и яда; *замедление, испуг, неподвижность, ослабление, отравление, оцепенение, ошеломление, усталость*
Защита от Чар Демон получает половину урона от заклинаний и проходит проверки при сопротивлении заклинаниям с 1 преимуществом. Существо, атакующее демона заклинанием, совершает атаку с 1 помехой.
Демонические Тени Освещенные области в пределах 4 метров от демона становятся тенями.
Демонический Талант Брось два раза по таблице демонических талантов или увеличь Здоровье демона на 40.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Природное оружие (ближняя) +8 с 3 преимуществами (4d6)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Бешеная Атака Демон атакует две разные цели природным оружием, совершая каждую атаку с 1 помехой.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Шаг в Бездну Демон использует действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы телепортироваться в видимое ему пространство в пределах средней дистанции. Брось d6. При результате, равном 1, демон не может использовать Шаг в Бездну снова в течение 1 минуты.

Демонические Таланты

d20	Талант
1	**Воплощение Смерти** Радиус Демонических Теней увеличивается на 1 метр. В конце каждого раунда каждое живое существо в области, не являющееся демоном, должно пройти проверку Силы. При провале оно получает 2d6 урона.
2	**Сеятель Раздоров** Один раз за раунд демон может использовать спровоцированное действие в свой ход, совершая атаку Волей против Воли одного существа в пределах средней дистанции от себя. При успехе цель охвачена ненавистью на 1 раунд. Будучи охваченным ненавистью, существо должно предпринять быстрый ход, если может, и использовать действие, чтобы атаковать оружием выбранную демоном цель.
3	**Демоново Семя** Когда демон получает при атаке своим природным оружием 20+ и превосходит Защиту цели на 5 и больше, он пытается внедрить в тело цели семя. Цель должна пройти проверку Ловкости с 1 помехой. При провале цель заражена. На созревание семени уходит 1d6 раундов. В конце каждого раунда до созревания цель получает 1d6 урона и должна пройти проверку Воли. При провале цель *ошеломлена* болью на 1 раунд. В конце раунда, в который семя созревает, цель получает 3d6 урона, а из ее тела вырывается крошечный демон, располагаясь в свободном пространстве в пределах 1 метра от нее.
4	**Яд** Клыки, когти и прочее природное оружие демона сочатся ядом. Он получает черту «ядовитый» (см. **Настройка существ**).
5	**Ужас** Демон использует действие или спровоцированное действие в свой ход, посылая волну ужаса конусом длиной 8 метров, исходящим из точки в пределах досягаемости. Каждое существо в области должно пройти проверку Воли. При провале оно получает 1 Безумия. Если существо уже *испугано*, оно получает *оцепенение* на 1 минуту. Единожды использовав Ужас, демон не может снова его использовать в течение 1 часа.
6	**Оружие Хаоса** Вместо природного оружия демон вооружен оружием хаоса, проявлением своей темной воли. Атаки этим оружием совершаются с 1 преимуществом, нанося 1d6 + урон природного оружия демона. Получившее урон оружием хаоса существо в дополнение получает 1 Скверны.
7	**Непредсказуемость** В конце каждого раунда брось d6. При нечетном результате демон *ошеломлен* на 1 раунд. При четном результате демон может предпринять в следующий раунд и быстрый, и медленный ход, совершая атаки и проверки с 1 преимуществом.
8	**Легион** Тело демона является сплетением нескольких меньших демонов. Когда он впервые получает урон, то рассыпается на кучку мелких демонов. Раздели его Сложность на 50, чтобы определить их количество. Каждый мелкий демон появляется в свободном пространстве в пределах 1 метра от исходного демона и может действовать в следующий доступный ход. Новые демоны этим талантом не обладают.
9	**Вонь** В конце каждого раунда каждое живое существо в пределах ближней дистанции от демона должно пройти проверку Силы. При провале оно *ослаблено* на 1 раунд.
10	**Зачумленность** Демон переносит отвратительную болезнь. Он получает черту «заразный» (см. **Настройка существ**).
11	**Шипастые Побеги** Демон использует действие, отращивая 1d6 шипастых побегов, и распределяет их на свой выбор между любым количеством существ в пределах ближней дистанции от себя. За каждый побег демон совершает атаку Силой против Ловкости цели. При успехе побег впивается в тело цели, нанося 1d6 урона. До тех пор пока цель не освободится, она не может отдалиться от демона и волочится за ним (на том же расстоянии), если демон отходит. Цель может освободиться, уничтожив все прицепившиеся к ней побеги. Каждый побег обладает Защитой 5 и Здоровьем 5. Единожды использовав Шипастые Побеги, демон не может снова их использовать в течение 1 часа.
12	**Клешни** Успешно атаковав природным оружием, демон может использовать спровоцированное действие, чтобы *захватить* цель.
13	**Паразиты** Тело демона населено крошечными животными, вроде крыс или жаб. Когда демон получает урон оружием, наружу выбираются 1d6 из них и бросаются на врага своего гнезда. Каждое появляется в свободном пространстве в пределах 1 метра от демона и может действовать в следующий доступный ход. Единожды использовав Паразитов, демон не может снова их использовать в течение 1d6 раундов.
14	**Заостренный Хвост** Демон использует действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы совершить атаку Силой с 1 помехой против Защиты одного существа в пределах своей досягаемости + 1. При успехе цель получает 2d6 урона.
15	**Пученье** Демон использует действие или спровоцированное действие в свой ход, извергая облако гнусных газов из всех отверстий. Облако распространяется конусом длиной 8 метров из точки в пределах досягаемости демона. Каждое существо в области должно пройти проверку Силы. При провале существо *отравлено*, пока находится в облаке, и еще 1 раунд после выхода из него. Будучи *отравленным* таким образом, существо также *ошеломлено*. Единожды использовав Пученье, демон не может снова его использовать в течение 1 часа.
16	**Крылья** Демон может летать с указанной Скоростью.
17	**Чародей (Младший)** Мощь демона равна 1. Выбери одну традицию. Демон знает одно заклинание ранга 0 и два заклинания ранга 1 из этой традиции. Если демон уже обладает этим талантом, вместо того увеличь его Здоровье на 20.
18	**Чародей (Старший)** Мощь демона равна 2. Выбери одну традицию. Демон знает одно заклинание ранга 0, два заклинания ранга 1 и одно заклинание ранга 2 из этой традиции. Если демон уже обладает этим или более продвинутым талантом, вместо того увеличь его Здоровье на 20.
19	**Чародей (Высший)** Мощь демона равна 3. Выбери одну традицию. Демон знает одно заклинание ранга 0, два заклинания ранга 1, два заклинания ранга 2 и одно заклинание ранга 3 из этой традиции. Если демон уже обладает этим или более продвинутым талантом, вместо того увеличь его Здоровье на 20.
20	**Чародей (Разносторонний)** Мощь демона равна 3. Выбери две традиции. Демон знает одно заклинание ранга 0, одно заклинание ранга 1, одно заклинание ранга 2 и одно заклинание ранга 3 из каждой традиции. Если демон уже обладает этим талантом, вместо того увеличь его Здоровье на 20.

СРЕДНИЙ ДЕМОН — Сложность 100

Ужасающий демон Размера 1

Восприятие 14 (+4); Истинное Зрение
Защита 18; **Здоровье** 60; **Безумие** —; **Скверна** —
Сила 17 (+7), **Ловкость** 13 (+3), **Интеллект** 12 (+2), **Воля** 16 (+6)
Скорость 18
Невосприимчивость Урон от болезни и яда; *замедление, испуг, неподвижность, ослабление, отравление, оцепенение, ошеломление, усталость*
Защита от Чар Демон получает половину урона от заклинаний и проходит проверки при сопротивлении заклинаниям с 1 преимуществом. Существо, атакующее демона заклинанием, совершает атаку с 1 помехой.
Демонические Тени Освещенные области в пределах 2 метров от демона становятся тенями.
Демонический Талант Брось один раз по таблице демонических талантов или увеличь Здоровье демона на 20.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Природное оружие (ближняя) +7 с 2 преимуществами (3d6)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Бешеная Атака Демон атакует две разные цели природным оружием, совершая каждую атаку с 1 помехой.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Шаг в Бездну Демон использует действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы телепортироваться в видимое ему пространство в пределах средней дистанции. Брось d6. При результате, равном 1, демон не может использовать Шаг в Бездну снова в течение 1 минуты.

МАЛЫЙ ДЕМОН — Сложность 25

Ужасающий демон Размера ½

Восприятие 13 (+3); Истинное Зрение
Защита 17; **Здоровье** 20; **Безумие** —; **Скверна** —
Сила 16 (+6), **Ловкость** 13 (+3), **Интеллект** 11 (+1), **Воля** 15 (+5)
Скорость 18
Невосприимчивость Урон от болезни и яда; *замедление, испуг, неподвижность, ослабление, отравление, оцепенение, ошеломление, усталость*
Защита от Чар Демон получает половину урона от заклинаний и проходит проверки при сопротивлении заклинаниям с 1 преимуществом. Существо, атакующее демона заклинанием, совершает атаку с 1 помехой.
Демонические Тени Освещенные области в пределах 1 метра от демона становятся тенями.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Природное оружие (ближняя) +6 с 2 преимуществами (2d6)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Бешеная Атака Демон атакует две разные цели природным оружием, совершая каждую атаку с 1 помехой.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Шаг в Бездну Демон использует действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы телепортироваться в видимое ему пространство в пределах средней дистанции. Брось d6. При результате, равном 1, демон не может использовать Шаг в Бездну снова в течение 1 минуты.

Одержимость демоном

Если в результате получения безумия из-за черты демона "ужасающий" существо сходит с ума, демон может использовать спровоцированное действие, чтобы в него вселиться. Демон совершает атаку Волей против Воли цели. При успехе он исчезает и втягивается в ее тело, заменяя значения Интеллекта и Воли на свои и подавляя личность существа. Демон пленяет душу одержимого и узнает все, что тот знал и помнил.

Демон может затаиться, позволив хозяину тела вернуться к управлению. Одержимый не сохраняет воспоминаний о действиях демона и не знает об одержимости. Демон может перехватить управление в любой момент.

Одержимый обычно проявляет некоторые внешние признаки присутствия зла: вонь гнилого мяса, источение мерзких субстанций, повышенное половое влечение, странные метки на коже или необычный ее цвет, нарывы, язвы, синяки и прочее.

Вселившийся демон может быть изгнан, обычно магией. Будучи изгнанным, демон должен пройти проверку Воли. При успехе он появляется в свободном пространстве в пределах 10 метров от одержимого. При провале демон исчезает в Бездне.

КРОШЕЧНЫЙ ДЕМОН — Сложность 10

Ужасающий демон Размера ¼ и меньше

Восприятие 12 (+2); Истинное Зрение
Защита 16; **Здоровье** 10; **Безумие** —; **Скверна** —
Сила 15 (+5), **Ловкость** 13 (+3), **Интеллект** 10 (+0), **Воля** 15 (+5)
Скорость 18
Невосприимчивость Урон от болезни и яда; *замедление, испуг, неподвижность, ослабление, отравление, оцепенение, ошеломление, усталость*
Защита от Чар Демон получает половину урона от заклинаний и проходит проверки при сопротивлении заклинаниям с 1 преимуществом. Существо, атакующее демона заклинанием, совершает атаку с 1 помехой.
Демонические Тени Освещенные области в пределах 1 метра от демона становятся тенями.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Природное оружие (ближняя) +5 с 1 преимуществом (1d6)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Бешеная Атака Демон атакует две разные цели природным оружием, совершая каждую атаку с 1 помехой.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Шаг в Бездну Демон использует действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы телепортироваться в видимое ему пространство в пределах средней дистанции. Брось d6. При результате, равном 1, демон не может использовать Шаг в Бездну снова в течение 1 минуты.

Дракон

Драконы бывают различных размеров и видов. Некоторые покрыты яркой или тусклой чешуей, у других встречается шерсть, шипы и прочие отличительные черты. Все драконы имеют сходную форму: извилистое тело с длинным хвостом, почти вдвое длиннее самого тела. Из лопаток растут два кожистых крыла, достаточно больших, чтобы поднять в воздух настолько тяжелое создание. Длинную гибкую шею венчает голова, могущая похвастаться короной из рогов и здоровенной пастью, наполненной острыми зубами. Все драконы способны изрыгать похожую на нафту (лигроин) ядовитую жидкость, загорающуюся на выходе из пасти.

Драконов можно обнаружить в любом климате и ландшафте, от прибрежных гротов до лесных чащ и подгорных пещер. Они ведут одиночный образ жизни и выходят из логова только, чтобы поесть. А едят они все, что поймают. Драконы ценят блестящие, сверкающие штуковины и многие из них украшают логова удивительными сокровищами.

ДРАКОН — Сложность 500

Пугающее чудовище Размера 2 или 3

Восприятие 19 (+9); Истинное Зрение
Защита 23; **Здоровье** 160; **Безумие** 2; **Скверна** 3
Сила 17 (+7), **Ловкость** 13 (+3), **Интеллект** 14 (+4), **Воля** 16 (+6)
Скорость 16: летун (пике)
Невосприимчивость Урон от огня; *испуг*, *оцепенение*, *очарование*, *ошеломление, сон*
Защита от Чар Дракон получает половину урона от заклинаний и проходит проверки при сопротивлении заклинаниям с 1 преимуществом. Существо, атакующее дракона заклинанием, совершает атаку с 1 помехой.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Когти (ближняя) +7 с 3 преимуществами (2d6)
Зубы (ближняя) +7 с 3 преимуществами (3d6 плюс 1d6 огнём)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Шквал атак Дракон атакует дважды когтями и один раз зубами.
Изрыгание Огня Дракон извергает пламя конусом длиной 10 метров из точки в пределах досягаемости. Все в области получает 4d6 + 5 урона. Каждое существо в области должно пройти проверку Ловкости с 2 помехами. При провале существо получает 4d6 + 5 урона дополнительно и загорается. Единожды использовав Изрыгание Огня, дракон не может снова его использовать в течение 1 раунда.

Дрейк

Дрейки — крылатые рептилии, схожие с драконами, хотя обычно мельче и не так опасны. Их длинные клыки сочатся едким ядом, способным растворять плоть и сжигать металл. Дрейки обитают в глубине лесов, где охотятся на других хищников.

ДРЕЙК — Сложность 100

Пугающее чудовище Размера 1 или 2

Восприятие 17 (+7); темнозрение
Защита 15; **Здоровье** 75; **Безумие** 0; **Скверна** 0
Сила 16 (+6), **Ловкость** 13 (+3), **Интеллект** 12 (+2), **Воля** 14 (+4)
Скорость 18; летун (пике)
Невосприимчивость Урон от яда; *испуг*, *отравление*

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Клыки (ближняя) +6 с 1 преимуществом (2d6 плюс Яд)
Яд Цель должна пройти проверку Силы с 1 помехой. При провале она получает 1d6 урона и *отравлена* на 1 минуту. Если цель уже *отравлена*, она вместо этого получает 1d6 урона дополнительно.

ОСОБЫЕ АТАКИ

Ядовитый Плевок Дрейк плюет ядом линией 1 метр шириной и 10 метров длиной из точки в пределах досягаемости. Каждое существо в области должно пройти проверку Ловкости. При провале оно получает 1d6 урона и должно пройти проверку Силы с 1 помехой. При провале и этой проверки оно получает 1d6 урона дополнительно и *отравлено* на 1 минуту. Если существо уже *отравлено*, оно вместо того получает еще 1d6 урона дополнительно. Единожды использовав Ядовитый Плевок, дрейк не может снова его использовать в течение 1 раунда.

Дриада

Дриады обитают в глубинах диких лесов. Эти своевольные капризные духи пляшут среди деревьев под аккомпанемент серебристого смеха, чудесно отдающегося эхом вдоль их пути. Они заманивают привлекших их внимание людей к себе домой, где держат пленников месяцы или даже года, прежде чем освободить от чар.

Дриады прячутся в своем дереве, пока не решат показаться. Найти не желающую того дриаду почти невозможно. Когда дриада выходит наружу, она выглядит, как юная прекрасная женщина с заостренными ушами, мерцающими глазами и волосами цвета листвы своего родного дерева.

Дриады общаются на эльфийском.

ДРИАДА — Сложность 50

Фея Размера 1

Восприятие 15 (+5); ночное зрение
Защита 18; **Здоровье** 20; **Безумие** 2; **Скверна** 1
Сила 10 (+0), **Ловкость** 14 (+4), **Интеллект** 12 (+2), **Воля** 16 (+6)
Скорость 10; От Дерева к Дереву
Невосприимчивость Урон от болезни; *болезнь*, *очарование*
Защита от Чар Дриада получает половину урона от заклинаний и проходит проверки при сопротивлении заклинаниям с 1 преимуществом. Существо, атакующее дриаду заклинанием, совершает атаку с 1 помехой.
Связь с Деревом Дриада связана с определенным деревом. Она *ослаблена*, находясь за пределами дальней дистанции от него.
Завораживающая Красота Увидев дриаду в первый раз, живое существо должно пройти проверку Воли с 1 помехой. При провале оно *очаровано* до тех пор, пока эта дриада не станет *беспомощной* или не использует спровоцированное действие в свой ход, чтобы снять *очарование*. При успехе оно невосприимчиво к Завораживающей Красоте этой дриады до завершения отдыха.
Влечение Когда дриада заканчивает перемещение в свой ход, каждое *очарованное* ей существо в пределах средней дистанции от нее перемещается в ее сторону вплоть до половины своей Скорости.
От Дерева к Дереву Перемещаясь, дриада может войти в одно дерево и мгновенно выйти из него же или любого другого в пределах средней дистанции от первого.
Уязвимость к железу Дриада *ослаблена* при контакте с железом.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Укореняющее касание (ближняя) +4 с 1 преимуществом (2d6+1 плюс цель *неподвижна* на 1 раунд)

МАГИЯ

Мощь 5
Очарование *Впечатление (6), Обаяние (3), Узы Разума (2)*
Природа *Волшебные Желуди* (6), *Разрастание* (3), *Опутывающие Лозы* (2), *Ежевичник* (2), *Обличье Стража Дубравы* (1)

Живой деготь

Живой деготь — подвижная пленка черной слизи, ползущая к тому, что обнаружит своими таинственными органами чувств. Он вытягивает свое тело в ложноножки, которыми забивает добычу, после поглощая ее жизненные соки.

Некоторые верят, что живой деготь — это суть убитых демонов, запертая в мире смертных.

ЖИВОЙ ДЕГОТЬ **Сложность 100**
Пугающий слизевик Размера 3

Восприятие 15 (+5); незрячий
Защита 14; **Здоровье** 80; **Безумие** —; **Скверна** —
Сила 18 (+8), **Ловкость** 13 (+3), **Интеллект** 14 (+4), **Воля** 15 (+5)
Скорость 6; скалолаз, пловец
Невосприимчивость Урон от холода; *болезнь, захват, испуг, навзничь, отравление, оцепенение, очарование, ошеломление, слепота* и любые эффекты, изменяющие форму.
Едкое Тело Живой деготь получает половину урона от оружия.

Когда живой деготь получает урон от металлического или деревянного оружия, не являющегося магическим, оружие частично растворяется или разрушается, если уже частично растворилось. Существо, атакующее частично растворенным оружием, совершает атаку с 1 помехой.

Деление Когда живой деготь получает урон от молнии или оружия, и этот урон не доводит его до *беспомощности,* то он делится. Второй деготь перемещается из пространства исходника в свободное пространство в пределах 1 метра от него. Размер каждого дегтя уменьшается на 1, и новые дегти получают значение Здоровья, равное половине Здоровья оригинала. Каждый деготь получает половину урона, имевшегося у оригинала до разделения.

Живой деготь не может делиться, если его Размер меньше 1.

Бесформенность Живой деготь может перемещаться сквозь отверстия, куда может просочиться вода, и пространства, занятые другими существами.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Ложноножка (ближняя) +4 с 2 преимуществами (5d6 плюс Растворение Брони)
Растворение Брони Если цель является существо, сделанным из металла или носящим среднюю или тяжелую броню, оно получает штраф -1 к Защите. Если этот штраф снижает Защиту, данную броней, до 10, то броня уничтожена. Если этот штраф снижает Защиту металлического существа до 10, то существо становится *беспомощным*.

КОНЕЦ РАУНДА

Растворение Металла и Дерева Живой деготь растворяет 5 сантиметров дерева или 2,5 сантиметра металла, с которыми соприкасается.

Живой труп

Останки некогда живых существ, ныне наполненные тёмной магией, живые трупы становятся покорными слугами, ковыляющими куда приказано, ничуть не беспокоясь о себе. Внешность живых трупов зависит от того, в каком состоянии тело было найдено создателем, — от громыхающих костяков, держащихся на кожаных ремешках, до совершенно нетронутых трупов, которые могли бы сойти за живых, если бы не смертельная бледность и безответность.

ЖИВОЙ ТРУП **Сложность 1**
Пугающая нежить Размера ½ или 1

Восприятие 5 (-5); незрячий
Защита 8; **Здоровье** 10; **Безумие** —; **Скверна** —
Сила 10 (+0), **Ловкость** 8 (-2), **Интеллект** —, **Воля** 15 (+5)
Скорость 6
Невосприимчивость Урон от холода, болезни, яда; *болезнь, глухота, испуг, отравление, оцепенение, очарование, ошеломление, слепота, сон, усталость*

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Кулак (ближняя) +0 (1d6+1)

Животное

Животные сильно разнятся размерами и средой обитания. Они могут быть простыми зверьми или гигантскими версиями привычных. Ты можешь быстро настраивать животных, добавляя черты и таланты.

ОГРОМНОЕ ЖИВОТНОЕ **Сложность 50**
Животное Размера 3 и больше

Восприятие 12 (+2)
Защита 11; **Здоровье** 80; **Безумие** 0; **Скверна** 0
Сила 16 (+6), **Ловкость** 10 (+0), **Интеллект** 6 (-4), **Воля** 12 (+2)
Скорость 8

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Природное оружие (ближняя) +6 с 1 преимуществом (4d6)

Огромные животные включают динозавров, слонов, носорогов, бегемотов и гигантские версии больших животных. Добавь черту «водный» для создания особо крупных акул, китов и других подобных существ.

БОЛЬШОЕ ЖИВОТНОЕ **Сложность 25**
Животное Размера 2

Восприятие 12 (+2)
Защита 12; **Здоровье** 60; **Безумие** 0; **Скверна** 0
Сила 15 (+5), **Ловкость** 11 (+1), **Интеллект** 6 (-4), **Воля** 11 (+1)
Скорость 10

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Природное оружие (ближняя) +5 с 1 преимуществом (3d6)

Здесь представлены крупные животные — быки, лоси, гигантские ящерицы, гориллы и гигантские версии средних животных. Добавь черту «пловец» для создания крокодилов или черту «водный» для акул и прочих крупных рыб. Черта «летун» позволит создать птицу Рух, гигантских орлов и тому подобное.

СРЕДНЕЕ ЖИВОТНОЕ **Сложность 10**
Животное Размера 1

Восприятие 12 (+2)
Защита 14; **Здоровье** 40; **Безумие** 0; **Скверна** 0
Сила 13 (+3), **Ловкость** 13 (+3), **Интеллект** 6 (-4), **Воля** 10 (+0)
Скорость 10

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Природное оружие (ближняя) +3 с 1 преимуществом (2d6+1)

Средние животные включают обезьян, кабанов, волкодавов и гигантские версии малых животных. Ты можешь добавить черту «водный» для создания барракуды или небольшой акулы. Добавь талант «Стайная Тактика» для создания волка.

МАЛОЕ ЖИВОТНОЕ — Сложность 1

Животное Размера ½

Восприятие 12 (+2)
Защита 13; **Здоровье** 5; **Безумие** 0; **Скверна** 0
Сила 8 (-2), **Ловкость** 13 (+3), **Интеллект** 6 (-4), **Воля** 8 (-2)
Скорость 10

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Природное оружие (ближняя) +3 (1d6+1)

Малыми животными могут быть барсуки, собаки, кошки и гигантские версии крошечных. Добавь черту «скалолаз» для создания мартышки, «летун» для орла или ястреба, «Стайную Тактику» для дикой собаки или шакала, «ядовитый» для змеи и «заразный» для гигантской крысы.

КРОШЕЧНОЕ ЖИВОТНОЕ — Сложность 1

Животное Размера ¼ и меньше

Восприятие 14 (+4)
Защита 14; **Здоровье** 1; **Безумие** 0; **Скверна** 0
Сила 5 (-5), **Ловкость** 14 (+4), **Интеллект** 6 (-4), **Воля** 8 (-2)
Скорость 10

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Природное оружие (ближняя) +4 с 2 помехами (1)

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Отвлечение Одно существо в пределах досягаемости должно пройти проверку Воли. При провале цель ослаблена на 1 раунд или пока не покинет предел досягаемости животного.

Крошечные животные включают кроликов, белок, неядовитых змей и жаб. Добавь черту «летун» для создания птицы, «летун» и «темнозрение» для летучей мыши, «водный» для рыбы, «скалолаз» и «пловец» для крысы.

СТАЯ ЖИВОТНЫХ — Сложность 5

Животное Размера 1 (рой)

Восприятие 12 (+2)
Защита 13; **Здоровье** 15; **Безумие** 0; **Скверна** 0
Сила 8 (-2), **Ловкость** 13 (+3), **Интеллект** 5 (-5), **Воля** 8 (-2)
Скорость 8
Невосприимчивость *глухота*, *замедление*, *захват*, *испуг*, *навзничь*, *неподвижность*, *ослабление*, *оцепенение*, *очарование*, *ошеломление*
Множество Рой получает половину урона от эффектов, использующих бросок атаки, и удвоенный от требующих от него проверки.
Отвращение Существа, не входящие в рой, *ослаблены*, находясь в пространстве роя или в пределах 1 метра от него.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Природное оружие (ближняя) +3 с 1 преимуществом (1d6 или 1d3, если рой *ранен*)

КОНЕЦ РАУНДА

Роение Каждое существо, не входящее в рой, находясь в пространстве роя или в пределах 1 метра от него должно пройти проверку Ловкости. При провале оно получает 1d6 урона и *замедлено* на 1 раунд.

Стаи включают группы летучих мышей, крыс, лягушек, воробьев и других крошечных животных. В больших количествах даже обычно безвредные создания могут быть опасны. Добавь черту «летун» для создания стаи летающих существ и черту «водный» для создания косяка пираний.

Жнец

Жнецы часто встречаются в старейших городах Империи. Являясь прямыми наследниками некоего древнего общества, по большей части повергнутого оскорбленными богами, они продлевают свое существование, похищая то, что им нужно, у людей. Когда в теле жнеца что-либо приходит в негодность, он заменяет отказавшую часть тем, что может добыть, пока, наконец, не станет выглядеть собранным из десятка разных существ. Жнецы скрывают свою безобразность под глухой одеждой, чтобы следовать за потенциальными жертвами, не привлекая к себе внимания.

ПОХИТИТЕЛЬ ОРГАНОВ — Сложность 10

Ужасающий жнец Размера 1

Восприятие 14 (+4); ночное зрение
Защита 12; **Здоровье** 30; **Безумие** —; **Скверна** 3
Сила 11 (+1), **Ловкость** 12 (+2), **Интеллект** 14 (+4), **Воля** 13 (+3)
Скорость 12

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Скальпель (ближняя) +2 с 2 преимуществами (2d6)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Извлечение Органа Похититель органов извлекает орган из *беспомощного* или *беззащитного* живого существа в пределах досягаемости, убивая его на месте. Похититель получает бонус +2d6 к Здоровью до завершения отдыха.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Утанцовывание Прочь Похититель использует действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы переместиться вплоть до значения Скорости. Это перемещение не провоцирует свободных атак.

Похитители органов прочесывают темные улицы густонаселенных городов в поисках бродяг, из которых они могут извлечь свежие запчасти на замену своим отказывающим органам. Они вскрывают жертв длинными скальпелями и помещают изъятое в бутыли с консервантом, чтобы, вернувшись в убежище, провести операцию по вживлению.

Похититель органов прикрыт заляпанным кровью предыдущих жертв холщовым плащом с капюшоном. Под плащом скрывается отвратительная фигура, туго обтянутая бинтами и носящая на голове сложный прибор с линзами, облегчающий проведение операций.

Похитители органов говорят на Высоком Древнем.

ВОР СЛЁЗ — Сложность 50

Ужасающий жнец Размера 1

Восприятие 14 (+4); темнозрение
Защита 17; **Здоровье** 40; **Безумие** —; **Скверна** 4
Сила 12 (+2), **Ловкость** 17 (+7), **Интеллект** 10 (+0), **Воля** 12 (+2)
Скорость 12

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Длинный нож (ближняя) +7 с 2 преимуществами (3d6 плюс Извлечение Слез)
Извлечение Слез Если цель является живым существом, она должна пройти проверку Воли с 1 помехой. При провале она получает 1 Безумия, а вор слез исцеляет 1d6 урона. Если результат проверки 0 и ниже, вор слез также вырывает жертве глаз.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Сокрытие в Тенях Вор слез может попытаться скрыться, находясь в области, по крайней мере, частично застланной тенями, даже если его видят.

Утанцовывание Прочь Вор слез использует действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы переместиться вплоть до значения Скорости. Это перемещение не провоцирует свободных атак.

Жнецы обнаружили, что замена каждой части тела притупляет чувства и эмоции. После обширных исследований они научились варить из человеческих слез эликсир, позволяющий им чувствовать вновь, пусть и недолго. Воры слез добывают слезы, причиняя жертвам невыносимую боль.

Воры слез носят черную кожаную одежду с плотным пальто, белые перчатки, цилиндр и скрывают глаза за черными очками. Они вооружены тонким ножом с зазубренным лезвием, созданным для доведения страданий жертвы до максимума.

Воры слез говорят на Высоком Древнем.

Засадник

Жуткие пресмыкающиеся возникают и моментально исчезают, охотясь в грязных болотных водах. Засадники — смертоносные хищники, использующие врожденную магию, чтобы заставать добычу врасплох. Они появляются из ниоткуда, наносят удар когтями и исчезают в клубах дыма.

Засадник выглядит, как двуногий ящер с пестрой серо-зеленой шкурой и красными, синими или зелеными светящимися пятнами. Вдоль головы тянутся два ряда по шесть глаз, каждый из которых движется независимо. Передние конечности засадника увенчаны длинными убийственными когтями.

ЗАСАДНИК **Сложность 50**

Чудовище Размера 2

Восприятие 12 (+2); ночное зрение
Защита 15; **Здоровье** 40; **Безумие** 1; **Скверна** 0
Сила 15 (+5), **Ловкость** 15 (+5), **Интеллект** 8 (-2), **Воля** 11 (+1)
Скорость 10
Мерцающая Форма Существа атакуют засадника с 2 помехами.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Когти (ближняя) +5 с 1 преимуществом (2d6+3 плюс цель *захвачена* при атаке 20+)

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Прыжок в Бездну Засадник использует действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы исчезнуть в клубах едкого дыма. Любое *захваченное* им существо исчезает вместе с ним.

Брось d6. При четном результате засадник возникает в оставленном им пространстве в любой удобный ему момент до конца раунда. При четном результате он возникает в конце раунда в свободном пространстве в количестве метров, равном результату броска, от места исчезновения. Когда засадник возвращается, он до конца раунда атакует с 1 преимуществом.

Находившееся при исчезновении в *захвате* существо получает 1 Безумия и *ошеломлено* на 1 раунд при возникновении.

Зверолюд

В этих примитивных и жестоких созданиях смешиваются черты человека и животных. Они обычно покрыты мехом и несут на плечах головы зверей, вроде козлов, волков, медведей, крыс, быков и других. Зверолюды носят простое оружие и обвешиваются грубой броней, часто украшая снаряжение символами почитаемого племенем князя демонов. Они заляпаны грязью и кровью, засохшими поверх гноящихся ран, полученных в битвах с вековым врагом или между собой.

Согласно легенде зверолюды давным-давно отвергли богов Старой Веры. За свое богохульство они были лишены человеческого облика, став лишь чуть выше животных. Проклятье повергло их в зло и безумие, побудив примкнуть к демонам Бездны и творить темные дела во славу Повелителя Демонов.

Зверолюды собираются в диких местах — лесных чащах, пустых полях и заброшенных, разрушенных городах — где они воздвигают богохульные алтари. Их извращенные обряды включают в себя самоповреждение, спаривание друг с другом, убийства, пожирание и неистовое буйство. Их уханье и лай, сливаясь в нечестивый хор, разносятся на километры вокруг. Когда племена разрастаются, в них заводятся шаманы, ведущие орды на людские селения — грабить, порабощать и просто изливать свою вечную жажду крови.

ФОМОР **Сложность 1**

Зверолюд Размера 1

Восприятие 10 (+0); ночное зрение
Защита 14 (мягкая кожа, малый щит); **Здоровье** 10;
Безумие 3; **Скверна** 2
Сила 10 (+0), **Ловкость** 12 (+2), **Интеллект** 8 (-2), **Воля** 7 (-3)
Скорость 10
Трусость Фомор *испуган*, пока находится в пределах досягаемости двух и более враждебных ему существ.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Копье (ближняя) +2 (1d6)
Стайная Тактика Когда фомор атакует цель в пределах досягаемости другого существа с чертой «Стайная Тактика», дружественного себе, он совершает атаку с 1 преимуществом. Иначе он совершает атаку с 1 помехой.

Перекошенные фоморы являют собой пародию на человеческий облик, напоминая покрытых мехом людей с козлиными головами, насаженными на тощие шеи. Они носят выделанную человеческую кожу и малюют на щитах навозом или кровью символы клана.

Хоть они и самые многочисленные из проклятых зверолюдов, их блеющие банды влачат свои дни в попытках выжить, пожирая слабейших и становясь добычей более сильных. Перед лицом могущественных отдельные фоморы раболепствуют и плачутся. Однако, собравшись толпой, они опасны так же, как и прочие дикие обитатели лесов и холмов.

Фоморы разговаривают на Темной Речи.

ВАРГ **Сложность 10**

Зверолюд Размера 1

Восприятие 11 (+1); ночное зрение
Защита 16 (дубленая кожа, большой щит); **Здоровье** 25;
Безумие 3; **Скверна** 3
Сила 13 (+3), **Ловкость** 12 (+2), **Интеллект** 9 (-1), **Воля** 10 (+0)
Скорость 12

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Секира (ближняя) +3 с 1 преимуществом (1d6+2)
Копье (ближняя/ближняя дистанция) +3 с 1 преимуществом (1d6)

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Злобный Укус Когда варг получает урон от существа в пределах своей досягаемости, он может использовать спровоцированное действие, чтобы укусить его. Варг совершает атаку Силой с 1 преимуществом против Защиты цели, нанося 1d6 урона при успехе.

Варги, наиболее агрессивные из всех зверолюдов, сбиваются в завывающие стаи, рыскающие по лесам в поисках свежего мяса, лучше всего человечины. Варги порабощают мелких зверолюдов, вроде фоморов, отправляя их вперед выгонять добычу на себя, пока сами варги берут ее по одному.

Человеческое тело варга покрыто клочковатым мехом бурого, серого или белого цвета, становящимся гуще к волчьей голове. Когда он перемещается, то переключается между прямохождением и бегом на всех четырех. Варги забирают снаряжение у жертв, но редко за ним ухаживают, так что их оружие ржавое и иззубренное, а броня разваливается на части.

Варги знают Темную Речь.

МИНОТАВР — Сложность 100

Зверолюд Размера 2

Восприятие 15 (+5); ночное зрение
Защита 16; **Здоровье** 80; **Безумие** 3; **Скверна** 4
Сила 16 (+6), **Ловкость** 10 (+0), **Интеллект** 8 (-2), **Воля** 13 (+3)
Скорость 10
Поразительная Точность Когда минотавр совершает атаку или проверку с 1 и более помех, он уменьшает количество помех на 1.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Секира (ближняя) +6 с 2 преимуществами (3d6+2)
Рога (ближняя) +6 с 2 преимуществами (1d6)

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Бычий Напор Минотавр перемещается вплоть до удвоенной Скорости. В любой момент этого перемещения минотавр совершает одну атаку рогами. При успехе цель получает 2d6 урона дополнительно и падает *навзничь*.
Стремительные Рога Когда существо перемещается в пределы досягаемости минотавра, он может использовать спровоцированное действие, чтобы атаковать это существо рогами.

Минотавры, крупнейшие и злобнейшие из зверолюдов, обладают головой быка и мускулистым человеческим телом. Большинство покрыто густым черным, бурым или белым мехом, а некоторые ходят на раздвоенных копытах вместо ног. Минотавры татуируют или клеймят себя изображениями рогатых черепов и осквернеными религиозными символами.

Другие зверолюды боятся минотавров и не напрасно. Минотавры обожают драться, спариваться, жрать и пьянствовать. Прочие существа — включая зверолюдов — нужны им только для удовлетворения потребностей. Шаманы держат этих могучих зверолюдов в узде, снабжая их выпивкой, сырым мясом и рабами в огромных количествах.

Зомби

Толпы ковыляющих трупов, сотворенных наполненной темной магией чумой из недавних покойников, бродят по деревням, ведомые неутолимым голодом. Зомби отмечены ужасающими следами того, что их прикончило, и им приходится справляться с вывалившимися из распоротых животов внутренностями, сломанными конечностями и более тяжелыми травмами. Они распространяют свою мерзкую заразу укусом.

ЗОМБИ — Сложность 5

Пугающая нежить Размера ½ или 1

Восприятие 10 (+0); ночное зрение
Защита 9; **Здоровье** 20; **Безумие** —; **Скверна** —
Сила 11 (+1), **Ловкость** 9 (-1), **Интеллект** 6 (-4), **Воля** 12 (+2)
Скорость 8; Шаркающее Приближение
Невосприимчивость Урон от болезни и яда; получение Безумия; *болезнь, испуг, отравление, оцепенение, очарование, ошеломление, сон, усталость*
Удар в голову Когда результат атаки оружием против зомби равен 20 и выше, зомби получает урон, равный своему Здоровью, вместо обычного урона оружия.
Вялость Зомби не может использовать спровоцированные действия. Когда зомби предпринимает ход, он может либо использовать действие, либо переместиться вплоть до значения Скорости, невзирая на то, в каком ходу раунда это происходит.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Зубы (ближняя) +1 с 1 преимуществом (1d6+1 плюс Чума Зомби); против существ в *захвате* зомби совершает атаки с 1 преимуществом.
Чума Зомби Если цель является человеком или человекоподобным существом, она должна пройти проверку Силы. При провале она *заболевает*. Будучи *заболевшим* подобным образом, существо не может исцелять урон и совершает атаки и проверки с 1 помехой. Если, будучи *заболевшим* подобным образом, существо станет *беспомощным*, оно мгновенно умирает и восстает в виде зомби 1d6 раундов спустя. Каждый раз, когда *заболевшее* подобным образом существо завершает отдых, оно должно пройти проверку Силы. При провале оно получает штраф —1d6 к Здоровью. Этот штраф длится до излечения *болезни*. Если этот штраф снижает Здоровье цели до 0, она мгновенно умирает и восстает в виде зомби 1d6 раундов спустя. После получения трех успехов существо удаляет эту немощь.

ОСОБЫЕ АТАКИ

Цепкие Руки Зомби совершает атаку Силой против Ловкости одного существа в пределах досягаемости с 1 преимуществом. При успехе цель получает 1d3 урона и *захвачена*.

КОНЕЦ РАУНДА

Шаркающее Приближение Зомби перемещается на 1d3 метра к ближайшему живому существу.

Изумрудный гарпунник

Эти летающие насекомые невероятных размеров напоминают стрекоз. Изумрудный гарпунник обладает длинным тонким телом, покрытым ярко-зеленым панцирем. Голова украшена четырьмя сферическими глазами, а удерживают его в воздухе три пары крыльев, машущих так быстро, что невозможно уследить. В дикой природе гарпунники охотятся на мелких млекопитающих. Некоторые народы научились приручать их, используя в качестве ездовых животных.

ИЗУМРУДНЫЙ ГАРПУННИК — Сложность 25

Животное Размера 2

Восприятие 20 (+10); Истинное Зрение
Защита 17; **Здоровье** 40; **Безумие** 0; **Скверна** 0
Сила 12 (+2), **Ловкость** 17 (+7), **Интеллект** 6 (-4), **Воля** 12 (+2)
Скорость 18; летун (пике)

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Жвала (ближняя) +7 (2d6)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Стремительный Укус Гарпунник пролетает вплоть до половины своей Скорости и атакует жвалами.

Камнечервь

Камнечервь бурит землю, показываясь на поверхности, чтобы схватить скотину или человека и утащить в подземную тьму. Места их обитания отмечены множеством глубоких кратеров. Из них доносится запах тухлятины, странно смешанный с корицей.

Камнечерви вырастают до 7 метров в длину и до 2 метров в диаметре. Его сегментированное тело покрыто толстой резиноподобной шкурой, пестро раскрашенной серым и бурым. Из складок между сегментами сочится жидкая слизь, а основное место на покрытой шрамами голове занимает огромная зияющая пасть, полная острых, направленных внутрь зубов.

КАМНЕЧЕРВЬ **Сложность 50**

Чудовище Размера 2 или 3

Восприятие 11 (+1); незрячий
Защита 18; **Здоровье** 30; **Безумие** 0; **Скверна** 0
Сила 16 (+6), **Ловкость** 11 (+1), **Интеллект** 5 (-5), **Воля** 10 (+0)
Скорость 8; Тоннель
Невосприимчивость *слепота*

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Зубы (ближняя) +6 (4d6 плюс Проглатывание при атаке 20+)
Проглатывание Если цель меньше червя, она должна пройти проверку Ловкости с 1 помехой. При провале она проглочена.

Проглоченное существо *беззащитно*, перемещается вместе с червем и не может воспринимать происходящее за пределами червя. В конце каждого раунда оно получает 2d6 урона от желудочного сока червя. Если червь становится *беспомощным*, он срыгивает всех им проглоченных. Каждый падает *навзничь* в свободном пространстве в пределах 1 метра от червя.

ОСОБЫЕ АТАКИ

Рвота Камнечервь изрыгает желудочный сок и все им проглоченное конусом длиной 5 метров из точки в пределах досягаемости. Все в области получает 6d6 урона или половину при успешной проверке Ловкости.

Любые существа, проглоченные червем до этой атаки, освобождаются и падают *навзничь* в свободном пространстве в пределах 1 метра от червя. Они проходят проверку Ловкости при избегании этой атаки с 1 помехой. Единожды использовав Рвоту, камнечервь не может снова ее использовать в течение 1 часа.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Тоннель Камнечервь перемещается с полной Скоростью сквозь землю, песок и прочие материалы сходной плотности. Он оставляет за собой тоннель диаметром 1 метр.

Карга

Нимфы — обитающие в пустошах феи исключительной красоты. Но когда радость нимфы сменяется скорбью, а счастье — горечью, от ненависти ее красота увядает. Оставшийся ужас именуют каргой. Это зеленокожее и бородавчатое чудовищное отражение прежней нимфы, желающее всех других сделать настолько же жалкими.

Карги живут в темных, грозящих бедой лесах, пустошах и прочих необитаемых местах. В ночные часы они выползают оттуда, выкрадывая детей из колыбелей. От их мерзкой магии гибнут посевы, болеет скот, скисает молоко и цепляются неудачи.

Карги разговаривают на эльфийском.

КАРГА **Сложность 500**

Ужасающая фея Размера 1

Восприятие 16 (+6); ночное зрение
Защита 19; **Здоровье** 80; **Безумие** —; **Скверна** 5
Сила 15 (+5), **Ловкость** 11 (+1), **Интеллект** 16 (+6), **Воля** 16 (+6)
Скорость 8
Невосприимчивость Урон от болезни; *болезнь*, оцепенение, *очарование*, *ошеломление, сон*
Защита от Чар Карга получает половину урона от заклинаний и проходит проверки при сопротивлении заклинаниям с 1 преимуществом. Существо, атакующее каргу заклинанием, совершает атаку с 1 помехой.
Уязвимость к железу Карга *ослаблена* при контакте с железом.
Умопомрачительный Ужас Существо, получившее Безумие от созерцания карги, также становится *принужденным*, будучи *испуганным* подобным образом.
Волшебное Зрение Карга видит ауры вокруг затронутых магией существ, предметов и мест.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Когти (ближняя) +5 с 3 преимуществами (4d6)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Двойная Атака Карга атакует когтями дважды.
Дурной Глаз Карга использует действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы совершить атаку Волей против Силы одного видимого ей существа в пределах средней дистанции. При успехе цель *ослаблена* на 1 минуту.
Наведенный Сон Карга совершает атаку Волей против Силы одного видимого ей *ослабленного* существа в пределах средней дистанции. При успехе цель *засыпает* на 1 минуту. В конце этого времени карга, если находится в пределах средней дистанции от цели, может использовать спровоцированное действие, чтобы совершить атаку Волей против ее Воли. При успехе цель продолжает *спать*, пока это нужно карге или пока эта карга не станет *беспомощной*.
Колдовское Пламя Карга мечет шар зеленого пламени в одно существо в пределах средней дистанции от себя, совершая атаку Волей против Ловкости цели. При успехе цель получает 6d6 урона.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Смена Формы Карга использует действие или спровоцированное действие в свой ход, превращаясь в юного человеческого мужчину или женщину приятной наружности. Пребывая в этом виде, карга теряет черту "ужасающий" и не может использовать Струящийся Дым, но может применять прочие атаки и таланты. Она остается в таком виде, пока не использует спровоцированное действие для возвращения обычной внешности.
Струящийся Дым Карга использует действие или спровоцированное действие в свой ход, превращаясь в клубящееся облако дыма, перелетает на расстояние вплоть до своего значения Скорости, а затем возвращается в обычный облик. Пребывая в виде дыма, она может перемещаться сквозь отверстия, куда может просочиться воздух, и пространства, занятые другими существами.

МАГИЯ

Мощь 4
Проклятья *Порча (5), Пугалка (2), Слабость (2), Хряк (1)*
Очарование *Впечатление (5), Околдовывание (2), Обаяние (2), Принуждение (2)*
Запретная *Вред (5), Лютый Срач (2), Разрыв Языка (2), Конец Желания (1), Обмен Душ (1)*

КОНЕЦ РАУНДА

Эпическое Восстановление Карга удаляет с себя одну немощь.
Эпический Противник Брось 1d3+1, чтобы определить, сколько действий карга использует в следующем раунде. Карга может использовать эти действия в любом ходу и может действовать, опережая врагов. Каждый раз, когда карга использует действие, она может переместиться вплоть до своей Скорости перед или после этого действия.

Катоблепас

Катоблепас напоминает бизона, покрытого толстыми пластинами брони, с лохматой головой, увенчанной двумя маленькими витыми рогами. Несмотря на внешность, катоблепасы не пасутся стадами. Обычно они в одиночестве бродят по Запустению, разыскивая редкие зеленые ростки, жмущиеся к редким оазисам. Хотя обычно катоблепасы смирны, если им грозит опасность или их застали врасплох, они отвечают выдохом ядовитого зеленого пара, обращающего убитых им в камень.

КАТОБЛЕПАС **Сложность 100**
Чудовище Размера 2

Восприятие 11 (+1)
Защита 18; **Здоровье** 100; **Безумие** 0; **Скверна** 0
Сила 15 (+5), **Ловкость** 10 (+0), **Интеллект** 6 (-4), **Воля** 9 (-1)
Скорость 8

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Рога (ближняя) +5 с 1 преимуществом (2d6)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Ядовитое Облако Катоблепас выдыхает ядовитое облако, распространяющееся конусом длиной 6 метров из точки в пределах досягаемости. Облако частично застилает область на 1 минуту или пока его не сдует.
Каждое живое и не являющееся катоблепасом существо в области должно пройти проверку Силы с 1 помехой, получая 6d6 урона при провале или половину этого урона при успехе. Существо, доведенное этим уроном до *беспомощности*, мгновенно умирает, обращаясь в каменную статую.
Использовав Ядовитое Облако, катоблепас не может снова его применить в течение 1 раунда.

Кокатрис

Кокатрис выглядит, как небольшой двуногий дракон с головой петуха. У него скверный нрав и он весьма опасен: одного клевка достаточно, чтобы превратить плоть в камень. Застывшие фигуры тех, кто столкнулся с кокатрисом, украшают окрестности его логова.

КОКАТРИС **Сложность 25**
Чудовище Размера 1

Восприятие 11 (+1)
Защита 14; **Здоровье** 40; **Безумие** 0; **Скверна** 0
Сила 12 (+2), **Ловкость** 12 (+2), **Интеллект** 6 (-4), **Воля** 10 (+0)
Скорость 6; летун

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Клюв (ближняя) +2 с 1 преимуществом (4d6 плюс Окаменение при атаке 20+ против живой цели)
Окаменение Цель *замедлена* на 1 минуту, поскольку ее тело тяжелеет. Если цель уже *замедлена* подобным образом, она вместо того получает 4d6 урона дополнительно. Цель, доведенная этой атакой до *беспомощности*, обращается в статую, умирая на месте.

Колпак

Колпаки были созданы тайным обществом, известным как Кабал Черного Солнца, почти совершенно забытой группой темных волшебников, стремящихся к обретению бессмертия. Они используют колпаков в качестве шпионов, воров и убийц.

Колпаки выходят на городские улицы по ужасающим поручениям своих загадочных хозяев. Они носят тяжелые черные плащи, кажется, поглощающие свет, что делает их почти невидимыми в тенях или темноте. Они неразговорчивы и выглядят понимающими в магии.

Те немногие, кому довелось разглядеть колпака получше, описывают его грубое лицо покрытым густыми усами и бородой, совсем как у цверга. Только сняв с него плащ можно раскрыть его истинную природу. Вместо черепа у колпака большая стеклянная сфера с мутной жидкостью. В этой банке плавают похожие на миног создания, вероятно управляющие действиями колпака.

Колпаки говорят на Высоком Древнем.

КОЛПАК **Сложность 25**
Чудовище Размера ½

Восприятие 15 (+5); темнозрение
Защита 15 (дубленая кожа); **Здоровье** 30; **Безумие** 3; **Скверна** 1
Сила 11 (+1), **Ловкость** 13 (+3), **Интеллект** 11 (+2), **Воля** 12 (+2)
Скорость 10

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Длинный нож (ближняя) +3 с 2 преимуществами (2d6)
Кинжал (ближняя/ближняя дистанция) +3 с 2 преимуществами (1d6)
Ручной арбалет (средняя дистанция) +3 с 2 преимуществами (1d6 плюс Теневой Яд)
Теневой Яд Цель должна пройти проверку Силы. При провале она *отравлена* на 1 минуту. Будучи *отравленной* подобным образом, цель также *ослеплена*. Если она уже была *отравлена*, она просто получает вместо того 3d6 урона дополнительно.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Сокрытие в Тенях Колпак может попытаться скрыться, находясь в области, по крайней мере, частично застланной тенями, даже если его видят.
Шаг в Тень Когда колпак находится в области, застланной тенями или тьмой, он может использовать действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы телепортироваться в другую застланную тенями или тьмой область в пределах средней дистанции.

МАГИЯ

Мощь 1
Тень *Сумрачный Клинок* (2), *Тьма* (1), *Теневое Копье* (1)

Конструкт

Конструкты включают в себя множество разных существ, созданных из неживых материалов. Внешность конструкта зависит от создателя: это может быть оживленный магией обычный предмет, сплетенное из потоков магии подобие другого существа или машина, созданная инженерами для определенной цели.

Придаток

Конструкт атакует любой своей частью, которая может служить оружием, или просто врезается во врагов. Созданные в виде существ, могут использовать кулаки, рога или ноги. Шкаф будет таранить противника или пытаться защемить его дверцами. Оживленный ковер в подражание змее будет, отклоняясь, после бросаться вперед, избивая врагов.

ОГРОМНЫЙ КОНСТРУКТ **Сложность 100**
Конструкт Размера 3 и больше

Восприятие 5 (-5); темнозрение
Защита 13; **Здоровье** 100; **Безумие** —; **Скверна** —
Сила 17 (+7), **Ловкость** 7 (-3), **Интеллект** 5 (-5), **Воля** 11 (+1)
Скорость 8
Невосприимчивость Урон от болезни и яда; *болезнь, испуг, отравление, очарование, сон, усталость*

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Придаток (ближняя) +7 (3d6)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Двойная Атака Конструкт атакует придатком дважды.

БОЛЬШОЙ КОНСТРУКТ — Сложность 50

Конструкт Размера 2

Восприятие 5 (-5); темнозрение
Защита 13; **Здоровье** 70; **Безумие** —; **Скверна** —
Сила 16 (+6), **Ловкость** 8 (-2), **Интеллект** 5 (-5), **Воля** 11 (+1)
Скорость 10
Невосприимчивость Урон от болезни и яда; *болезнь, испуг, отравление, очарование, сон, усталость*

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Придаток (ближняя) +6 (2d6+1)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Двойная Атака Конструкт атакует придатком дважды.

СРЕДНИЙ КОНСТРУКТ — Сложность 10

Конструкт Размера 1

Восприятие 5 (-5); темнозрение
Защита 13; **Здоровье** 25; **Безумие** —; **Скверна** —
Сила 13 (+3), **Ловкость** 9 (-1), **Интеллект** 5 (-5), **Воля** 11 (+1)
Скорость 10
Невосприимчивость Урон от болезни и яда; *болезнь, испуг, отравление, очарование, сон, усталость*

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Придаток (ближняя) +3 (2d6)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Двойная Атака Конструкт атакует придатком дважды.

МАЛЫЙ КОНСТРУКТ — Сложность 5

Конструкт Размера ½ и меньше

Восприятие 5 (-5); темнозрение
Защита 13; **Здоровье** 25; **Безумие** —; **Скверна** —
Сила 13 (+3), **Ловкость** 11 (+1), **Интеллект** 5 (-5), **Воля** 11 (+1)
Скорость 10
Невосприимчивость Урон от болезни и яда; *болезнь, испуг, отравление, очарование, сон, усталость*

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Придаток (ближняя) +3 (2d6)

Костяная Машина

Костяная машина, оживленная темной магией огромная грохочущая куча костей, собирается в высокую человекоподобную фигуру, когда разрывает на части всякое подошедшее поближе существо.

Костяные машины иногда возникают, когда массовые захоронения подвергаются воздействию заклинаний Некромантии. Останки собираются в гигантский костяной ужас с кошмарным строением. Костяная машина почти неразумна и бродит вокруг места возникновения, разыскивая свежие кости для устранения повреждений и пополнения объема.

КОСТЯНАЯ МАШИНА — Сложность 250

Ужасающая нежить Размера 3

Восприятие 15 (+5); незрячий
Защита 15; **Здоровье** 100; **Безумие** —; **Скверна** —
Сила 15 (+5), **Ловкость** 15 (+5), **Интеллект** 6 (-4), **Воля** 14 (+4)
Скорость 12; скалолаз (Пластичное Тело)
Невосприимчивость Урон от болезни, холода и яда; *болезнь, глухота, испуг, неподвижность, отравление, оцепенение, очарование, ошеломление, слепота, сон, усталость*
Разлетающиеся Кости Когда костяная машина получает 10 и более урона от единственной атаки оружием, от нее разлетаются костяные осколки. Каждое существо в пределах ближней дистанции от нее должно пройти проверку Ловкости, получив 1d6 урона при провале.
Пластичное Тело Костяная машина может перемещаться сквозь отверстия, куда может пройти существо Размера ¼ и больше. Это перемещение не провоцирует свободных атак.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Зазубренные кости (ближняя) +5 с 2 преимуществами (4d6)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Тройная Атака Костяная Машина атакует зазубренными костями трижды.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Поглощение Костей Костяная машина использует действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы извлечь кости из одного мертвого или беспомощного существа в пределах досягаемости, живая цель при этом мгновенно умирает. Здоровье костяной машины навсегда увеличивается на 2d6.

Костяной страж

Темная магия дает подобие жизни костям мертвецов, превращая их в покорных рабов. Освобожденные от бремени от плоти и крови костяные стражи движутся удивительно проворно и атакуют со смертоносной быстротой.

Костяной страж выглядит, как человеческий скелет, скрепленный полосами холста и кожи. В его пустых глазницах горят зеленые огоньки.

КОСТЯНОЙ СТРАЖ — Сложность 25

Пугающая нежить Размера 1

Восприятие 11 (+1); темнозрение
Защита 15 (кольчуга); **Здоровье** 25; **Безумие** —; **Скверна** 1
Сила 13 (+3), **Ловкость** 15 (+5), **Интеллект** 8 (-2), **Воля** 14 (+4)
Скорость 12
Невосприимчивость Урон от болезни, холода и яда; *болезнь, отравление, сон, усталость*

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Ятаган (ближняя) +5 с 1 преимуществом (2d6+1)
Лук (дальняя дистанция) +5 с 1 преимуществом (2d6)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Двойной Удар Костяной страж атакует ятаганом дважды. Каждая атака совершается с 1 помехой.
Быстрый Удар Когда существо входит в предел досягаемости костяного стража, он может использовать спровоцированное действие, чтобы атаковать это существо.

Красная Шапка

Красные Шапки, наиболее злобные и жестокие из фей, получили свое имя от насквозь промокших шапок, которые они носят. Эти шапки они вымачивают в человеческой крови, капающей вниз, забрызгивая одежду. Они должны исполнять этот ритуал, поддерживая шапки влажными, или умереть.

Красные Шапки выглядят, как маленькие скрюченные и сморщенные старики с мерцающими глазами под нависшими бровями. Во рту теснятся кривые желтые зубы, а струйки крови стекают по лицу и засыхают в белой бороде. Красные Шапки носят тяжелые сапоги и таскают с собой бритву, которой перерезают жертвам горло.

Красные Шапки говорят на эльфийском и знают несколько слов на общем.

КРАСНАЯ ШАПКА **Сложность 5**

Фея Размера ½

Восприятие 12 (+12); ночное зрение
Защита 14; **Здоровье** 20; **Безумие** 3; **Скверна** 4
Сила 12 (+2), **Ловкость** 14 (+4), **Интеллект** 10 (+0), **Воля** 13 (+3)
Скорость 10
Невосприимчивость Урон от болезни; *болезнь*, *очарование*
Защита от Чар Красная Шапка получает половину урона от заклинаний
Уязвимость к железу Красная Шапка *ослаблена* при контакте с железом.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Бритва (ближняя) +4 с 1 преимуществом (1d6)

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Сапоги-скороходы Красная Шапка использует действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы переместиться до учетверенного значения Скорости.
Кровавая Погоня Когда существо в пределах досягаемости Красной Шапки отходит от нее, она может использовать спровоцированное действие, чтобы переместиться вплоть до своего значения Скорости к этому существу. Красная Шапка совершает атаки против этого существа с 1 преимуществом на 1 раунд.

Кровавые Кости

Отвратительное проклятье приговорило Кровавые Кости к вечности страданий, их склизкие тела лишены кожи и вынуждены претерпевать агонию обнаженных нервов. Теперь они охотятся за новой кожей, сдирая ее с жертв полосами ударами длинных загнутых когтей.

Кровавые Кости обычно знают эльфийский и несколько слов на Высоком Древнем или общем. Они скулят и бормочут, жалобно плачут или вопят на жертв, свежуя их.

КРОВАВЫЕ КОСТИ **Сложность 25**

Ужасающая фея Размера 1

Восприятие 11 (+1); ночное зрение
Защита 15; **Здоровье** 25; **Безумие** —; **Скверна** 4
Сила 10 (+0), **Ловкость** 15 (+5), **Интеллект** 9 (+-1), **Воля** 9 (-1)
Скорость 12
Невосприимчивость Урон от болезни; получение Безумия; *болезнь*, *очарование*
Скользкое Тело Существо, пытающееся взять Кровавые Кости в *захват*, совершает атаку с 2 помехами. Кровавые Кости при освобождении от *захвата* совершают атаку с 2 преимуществами.
Уязвимость к железу Кровавые Кости *ослаблены* при контакте с железом.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Когти (ближняя) +5 с 2 преимуществами (4d6 плюс Свежевание при атаке 20+)
Свежевание Цель получает 1d6 урона дополнительно и *ослаблена* на 1 раунд. Если цель уже *ослаблена*, она вместо того получает ещё 1d6 урона дополнительно.

ОСОБЫЕ АТАКИ

Бешеная Атака Кровавые Кости атакуют когтями дважды, совершая каждую атаку с 1 помехой.

Курганник

Курганники восстают из останков великих воинов и вождей, известных отвагой и боевыми умениями. Верность своему народу, сожаление об ошибках или наложенное врагами проклятие не дают им обрести обещанный Преисподней покой. Поэтому их души, запертые в истлевших телах, ожидают в могилах того часа, когда они вновь понадобятся своему народу.

Курганники выглядят как истощенные люди с туго обтянувшей кости кожей и озерами тьмы, в которых плавают искры синего света, вместо глаз. Большинство носит ту же броню, что и при жизни, а некоторые и то же оружие, с которым были похоронены. Они сохраняют способность говорить, обычно на древних языках, вроде Высокого Древнего, но голоса становятся тихими, как шепот.

КУРГАННИК **Сложность 25**

Ужасающая нежить Размера 1

Восприятие 13 (+3); темнозрение
Защита 15 (кольчуга); **Здоровье** 35; **Безумие** —; **Скверна** 2
Сила 15 (+5), **Ловкость** 14 (+4), **Интеллект** 10 (+0), **Воля** 15 (+5)
Скорость 14
Невосприимчивость Урон от болезни, холода и яда; *болезнь*, *отравление*, *сон, усталость*
Уязвимость к солнцу Курганник *ослаблен* в области, освещенной солнечным светом.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Когти (ближняя) +3 с 3 преимуществами (2d6 плюс Вытягивание Жизни)
Вытягивание Жизни Если цель является живым существом, она должна пройти проверку Силы с 1 помехой. При провале цель *ослаблена* на 1 минуту. Если ослабленное таким образом существо становиться беспомощным, оно мгновенно умирает и восстает в виде **живого трупа** 1d6 раундов спустя.

Леший

Лешие бродят по первобытным лесам, заботясь о деревьях и поощряя саженцы расти высокими и крепкими. Лешие не особо любят людей за безответственность, но орков и других грязных тварей, желающих лишь жечь и разрушать, презирают. Иногда они выступают вместе с друидами против общего врага.

Леший может выглядеть как дерево любой породы, хотя чаще всего похож на дуб. Стоящий леший неотличим от обычного дерева, а стоять он может десятилетиями. Когда он движется, нижняя часть ствола разделяется на длинные ноги. Лицо лешего торчит из центра ствола, а ветки он может сгибать, используя в качестве рук.

Лешие обычно говорят на общем и эльфийском и могут общаться с любым растением в пределах 100 метров от себя.

ЛЕШИЙ — Сложность 250

Растение Размера 3

Восприятие 15 (+5); ночное зрение
Защита 20; **Здоровье** 110; **Безумие** 0; **Скверна** 0
Сила 17 (+7), **Ловкость** 10 (+0), **Интеллект** 11 (+1), **Воля** 15 (+5)
Скорость 10
Невосприимчивость *испуг, оцепенение, ошеломление, слепота, сон, усталость*; живой леший не может быть перемещен против своей воли и уронен *навзничь*, пока стоит на земле.
Уязвимость к огню Леший получает удвоенный урон от огня.
Облик Дерева Неподвижный леший неотличим от обычного дерева.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Ветка (ближняя) +7 с 3 преимуществами (4d6 или 24 против объекта)
Валун (дальняя дистанция) +7 с 2 преимуществами (3d6)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Двойная Атака Леший атакует ветками дважды.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Пробуждение Леса Леший выбирает одно дерево в пределах средней дистанции от себя. Цель становится *принужденным* монстром своего Размера на 1 час или пока этот леший не станет *беспомощным*. Леший может использовать это действие трижды. Он восстанавливает потраченные применения после завершения отдыха.

Личинка Бездны

Там, где грань между миром и Бездной истончается, запятнанная демоническими эманациями земля рождает из них извивающихся личинок. Эти мясистые отродья похожи на покрытых резиноподобной розовой кожей здоровенных опарышей. Из окаймленной острыми зубами круглой пасти течет едкая слизь, разжижающая все, чего коснется.

ЛИЧИНКА БЕЗДНЫ — Сложность 1

Пугающий демон Размера ¼

Восприятие 5 (-5); незрячий
Защита 8; **Здоровье** 10; **Безумие** —; **Скверна** —
Сила 11 (+1), **Ловкость** 8 (-2), **Интеллект** 5 (-5), **Воля** 5 (-5)
Скорость 6
Невосприимчивость *слепота*

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Сочащиеся зубы (ближняя) +1 с 2 преимуществами (1d6 плюс 1d6 кислотой)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Кислотный Плевок Личинка Бездны плюет едкой слизью в одно существо или объект в пределах ближней дистанции от себя. Личинка совершает атаку Ловкостью против Ловкости цели. При успехе цель получает 1d6 + 2 урона.

Лошадь

Лошади бывают рабочими, верховыми и просто любимцами. Эти характеристики могут относиться к верблюдам, пони, мулам, ослам, зебрам и прочим похожим четвероногим, обычно использующимся для езды.

ЛОШАДЬ — Сложность 1

Животное Размера 2

Восприятие 11 (+1)
Защита 11; **Здоровье** 15; **Безумие** 0; **Скверна** 0
Сила 14 (+4), **Ловкость** 11 (+1), **Интеллект** 6 (-4), **Воля** 9 (-1)
Скорость 10

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Копыта (ближняя) +4 с 1 помехой (1d6)

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Галоп Лошадь перемещается вплоть до утроенного значения Скорости.

Лютоволк

Лютоволки, жуткие хищники фейских королевств, проскальзывают сквозь границы между мирами, чтобы охотиться, убивать и жрать. Лютоволк похож на обычного волка, но гораздо крупнее, до 1,5 метров в холке. У них похожие на человеческие лица, покрытые густым мехом, а передние лапы оканчиваются когтистыми ладонями.

Лютоволки не могут говорить, но понимают эльфийский.

ЛЮТОВОЛК — Сложность 50

Фея Размера 2

Восприятие 13 (+3); темнозрение
Защита 16; **Здоровье** 45; **Безумие** 1; **Скверна** 1
Сила 15 (+5), **Ловкость** 13 (+3), **Интеллект** 8 (-2), **Воля** 11 (+1)
Скорость 12
Невосприимчивость Урон от болезни; *болезнь*, *испуг*, *очарование*
Уязвимость к железу Лютоволк *ослаблен* при контакте с железом.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Зубы (ближняя) +5 с 2 преимуществами (3d6+1 плюс Подсечка)
Подсечка Цель должна пройти проверку Ловкости. При провале она падает *навзничь* или получает 1d6 урона дополнительно, если уже лежит *навзничь*.

ОСОБЫЕ АТАКИ

Стремительная Атака Лютоволк перемещается вплоть до половины своей Скорости и атакует зубами. При провале этой атаки он может использовать спровоцированное действие для отступления.

Ман

Смерть освобождает души смертных из оков плоти. Отправившиеся в Преисподнюю души становятся манами и проводят годы в этом темном, мрачном месте, где их воспоминания тускнеют, пока от личности не останется ничего, а затем отправляются обратно в мир смертных, чтобы родиться вновь.

Когда ман впервые появляется в Преисподней, он выглядит, как и при жизни, несмотря на мертвенную бледность и круги под глазами. С течением лет внешность стирается, оставляя в конце бледную, почти безликую фигуру. Если на мана напасть, его пальцы вытягиваются в когти, а рот широко распахивается, исторгая ужасающие стенания.

Маны говорят на общем или Высоком Древнем.

МАН **Сложность 5**

Пугающий дух Размера 1

Восприятие 10 (+0); темнозрение
Защита 13; **Здоровье** 20; **Безумие** —; **Скверна** 0
Сила 10 (+0), **Ловкость** 13 (+3), **Интеллект** 8 (-2), **Воля** 9 (-1)
Скорость 6
Невосприимчивость Урон от болезни, огня, холода и яда; *болезнь, замедление, неподвижность, отравление, сон, усталость*
Вечный Когда ман становится беспомощным, он исчезает в клубах дыма. Через 24 часа он возникает в Преисподней без всякого урона.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Когти и зубы (ближняя) +3 с 1 преимуществом (1d6+2)

Мантикора

Одного взгляда на мантикору достаточно, чтобы понять, что она не принадлежит сему миру. У нее мощное тело рыжего льва, черные кожистые крылья и капающий ядом скорпиний хвост. Вместо львиной головы у нее человеческое лицо, искаженное звериной гримасой. Мантикоры охотятся на людей и жрут их. Они должны кормиться несколько раз за ночь, чтобы утолить терзающий их голод.

Многие мантикоры запоминают несколько фраз на общем, зачастую предсмертные слова своих жертв. Они издевательски повторяют их гортанным голосом, загоняя новую добычу.

МАНТИКОРА **Сложность 250**

Ужасающее чудовище Размера 2

Восприятие 15 (+5); темнозрение
Защита 16; **Здоровье** 100; **Безумие** —; **Скверна** 6
Сила 16 (+6), **Ловкость** 11 (+1), **Интеллект** 7 (-3), **Воля** 14 (+4)
Скорость 12; летун

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Когти (ближняя) +6 с 2 преимуществами (2d6)
Зубы (ближняя) +6 с 2 преимуществами (2d6+1)
Жало (ближняя) +6 с 2 преимуществами (1d6 плюс Яд)
Яд Цель должна пройти проверку Силы с 3 помехами. При провале она получает 5d6 урона и отравлена на 1 минуту. Если цель уже отравлена, она вместо этого получает 3d6 урона дополнительно.

ОСОБЫЕ АТАКИ

Раздирание Мантикора атакует дважды когтями и один раз зубами.
Быстрое Жало В любой момент раунда мантикора может использовать спровоцированное действие для атаки жалом.

Медведь

Здесь описаны особо крупные медведи, вроде гризли и белого, которые гораздо опасней других животных того же размера. Огры иногда заводят домашних медведей.

МЕДВЕДЬ **Сложность 50**

Животное Размера 2

Восприятие 12 (+2); ночное зрение
Защита 14; **Здоровье** 55; **Безумие** 0; **Скверна** 0
Сила 16 (+6), **Ловкость** 10 (+0), **Интеллект** 7 (-3), **Воля** 9 (-1)
Скорость 12

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Когти (ближняя) +6 (2d6+1 или 2d6+13 при атаке 20+)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Терзание Медведь дважды атакует одно существо когтями. Если обе атаки успешны, цель получает 2d6 урона дополнительно.

Могильный раб

Могильные рабы обитают на полях старых битв, прикованные к миру смертных каким-нибудь незавершенным делом. Их тела источены червями, с костей свисают клочья кожи, а в пустых глазницах горят искры синего света.

Могильные рабы не говорят, хотя понимают тех, кто может им приказывать.

МОГИЛЬНЫЙ РАБ **Сложность 10**

Пугающая нежить Размера 1

Восприятие 20 (+10); темнозрение
Защита 17 (кольчуга, большой щит); **Здоровье** 40; **Безумие** —; **Скверна** 1
Сила 12 (+2), **Ловкость** 10 (+0), **Интеллект** 8 (-2), **Воля** 13 (+3)
Скорость 10
Невосприимчивость Урон от болезни, холода и яда; *болезнь, отравление, сон, усталость*
Уязвимость к солнцу Могильный раб *ослаблен* в области, освещенной солнечным светом.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Меч (ближняя) +2 с 1 преимуществом (1d6+2)

Могильный скарабей

Могильные скарабеи — жуки, обитающие в руинах Запустения. Учуяв добычу, они собираются в огромный, копошащийся рой, способный обглодать живое существо за сущие секунды. У каждого скарабея есть багряная полоска, проходящая по центру панциря.

МОГИЛЬНЫЙ СКАРАБЕЙ **Сложность 25**

Животное Размера 1 (рой)

Восприятие 15 (+5); темнозрение
Защита 17; **Здоровье** 30; **Безумие** —; **Скверна** 0
Сила 12 (+2), **Ловкость** 13 (+3), **Интеллект** 5 (-5), **Воля** 11 (+1)
Скорость 12; скалолаз
Невосприимчивость *глухота, замедление, захват, испуг, навзничь, неподвижность, оцепенение, очарование, ошеломление*
Множество Рой получает половину урона от эффектов, использующих бросок атаки, и удвоенный от требующих от него проверки.
Отвращение Существа, не входящие в рой, *ослаблены*, находясь в пространстве роя или в пределах 1 метра от него.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Жвала (ближняя) +3 с 1 преимуществом (2d6 плюс Проникновение или просто 1d6, если рой ранен)
Нашествие Если цель является живым существом, она должна пройти проверку Силы с 1 помехой. При провале рой вгрызается в ее тело, нанося 4d6 урона дополнительно, а затем остается в свободном пространстве в пределах 1 метра от цели. Если цель доведена этим уроном до *беспомощности*, она мгновенно умирает, плоть (если была) содрана с костей.

КОНЕЦ РАУНДА

Роение Скарабеев Каждое существо, не входящее в рой, находясь в пространстве роя или в пределах 1 метра от него должно пройти проверку Ловкости. При провале оно получает 2d6 урона и *замедлено* на 1 раунд.

Монстр

В эту категорию входит множество странных и неестественных тварей. Некоторые созданы заклинаниями Воплощения, а многие рыщут где-нибудь в пустошах. Монстры обычно напоминают простых животных, но с некоторыми причудливыми чертами.

ОГРОМНЫЙ МОНСТР — Сложность 100

Чудовище Размера 3 и больше

Восприятие 14 (+4); темнозрение
Защита 13; **Здоровье** 100; **Безумие** —; **Скверна** 2
Сила 16 (+6), **Ловкость** 12 (+2), **Интеллект** 9 (-1), **Воля** 15 (+5)
Скорость 12

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Природное оружие (ближняя) +6 с 2 преимуществами (4d6)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Бешеная Атака Монстр атакует две разные цели природным оружием, совершая каждую атаку с 1 помехой.
Массированная Атака Монстр набрасывается на всех существ в кубе 3 метра стороной, исходящем из точки в его пространстве. Каждое существо в области должно пройти проверку Ловкости с 2 помехами, получая 3d6 урона при провале или половину этого урона при успехе.

БОЛЬШОЙ МОНСТР — Сложность 50

Чудовище Размера 2

Восприятие 13 (+3); темнозрение
Защита 13; **Здоровье** 60; **Безумие** —; **Скверна** 2
Сила 15 (+5), **Ловкость** 11 (+1), **Интеллект** 8 (-2), **Воля** 14 (+4)
Скорость 12

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Природное оружие (ближняя) +5 с 2 преимуществами (2d6)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Бешеная Атака Монстр атакует две разные цели природным оружием, совершая каждую атаку с 1 помехой.
Массированная Атака Монстр набрасывается на всех существ в кубе 2 метра стороной, исходящем из точки в его пространстве. Каждое существо в области должно пройти проверку Ловкости с 2 помехами, получая 1d6 урона при провале или половину этого урона при успехе.

СРЕДНИЙ МОНСТР — Сложность 10

Чудовище Размера 1

Восприятие 12 (+2); темнозрение
Защита 13; **Здоровье** 20; **Безумие** —; **Скверна** 2
Сила 13 (+3), **Ловкость** 9 (-1), **Интеллект** 7 (-3), **Воля** 13 (+3)
Скорость 10

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Природное оружие (ближняя) +3 с 1 преимуществом (1d6+2)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Бешеная Атака Монстр атакует две разные цели природным оружием, совершая каждую атаку с 1 помехой.

МАЛЫЙ МОНСТР — Сложность 5

Чудовище Размера ½

Восприятие 11 (+1); темнозрение
Защита 13; **Здоровье** 15; **Безумие** —; **Скверна** 2
Сила 12 (+2), **Ловкость** 8 (-2), **Интеллект** 6 (-4), **Воля** 12 (+2)
Скорость 10

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Природное оружие (ближняя) +2 с 1 преимуществом (1d6)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Бешеная Атака Монстр атакует две разные цели природным оружием, совершая каждую атаку с 1 помехой. За каждую он совершает атаку Силой против Защиты цели. При успехе цель получает 1d6 урона.

КРОШЕЧНЫЙ МОНСТР — Сложность 1

Чудовище Размера ⅛ и меньше

Восприятие 11 (+1); темнозрение
Защита 14; **Здоровье** 5; **Безумие** —; **Скверна** 1
Сила 8 (-2), **Ловкость** 14 (+4), **Интеллект** 6 (-4), **Воля** 12 (+2)
Скорость 12

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Природное оружие (ближняя) +4 с 1 преимуществом (1d3)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Атака Прыжком Монстр прыгает до 6 метров и атакует природным оружием. Это перемещение не провоцирует свободных атак.

Нетопырь

Нетопыри, большие, быстрые и смертоносные хищники, столь же проворны на земле, как и в полете. Они гонятся за добычей, в прыжке вонзают клыки в мясо и глотают хлещущую из раны горячую кровь.

НЕТОПЫРЬ — Сложность 10

Животное Размера ½

Восприятие 15 (+5); темнозрение
Защита 15; **Здоровье** 20; **Безумие** 0; **Скверна** 0
Сила 12 (+2), **Ловкость** 15 (+5), **Интеллект** 7 (-3), **Воля** 11 (+1)
Скорость 12; летун (пике)

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Зубы (ближняя) +5 (1d6+1 плюс Кровотечение или Высасывание Крови)
Кровотечение Если цель является живым существом, она должна пройти проверку Силы. При провале она *устает* на 1 минуту или пока не исцелит любое количество урона. Будучи *уставшей* подобным образом, она получает 1 урона в конце каждого раунда.
Высасывание Крови Нетопырь совершает атаку Силой против Ловкости цели. При успехе цель *схвачена* и получает 1d6 урона дополнительно, если является живым существом.

Ниссе

Эльфы ушли из мира смертных перед лицом человеческого потопа, но не все феи отправились с ними. Некоторые, не желая отступать в царства иллюзий и грез, остались. Среди них были и ниссе, все еще обитающие в пустошах.

Ниссе скитаются у границ человеческих земель, наблюдая за смертными, оценивая их поступки и судя их. Зимой ниссе могут оставлять подарки семьям людей и полурослико в, уважавшим старые обычаи и древние места, размещая их у порога.

Ниссе выглядят как крохотные старички, 15 сантиметров в высоту, согбенные под грузом лет и хромающие, опираясь на веточку. Их длинная белая борода волочится по земле. Ниссе одеваются в красное, включая плотное пальто и высокую остроконечную шапку. Некоторые держат свиней в качестве питомцев и транспорта.

Ниссе говорят на обычном и эльфийском.

НИССЕ — Сложность 25

Фея Размера ⅛

Восприятие 16 (+6); ночное зрение
Защита 13; **Здоровье** 40; **Безумие** 1; **Скверна** 0
Сила 18 (+8), **Ловкость** 13 (+3), **Интеллект** 14 (+4), **Воля** 15 (+5)
Скорость 10
Невосприимчивость Урон от болезни; *болезнь*, *очарование*
Защита от Чар Ниссе получает половину урона от заклинаний и проходит проверки при сопротивлении заклинаниям с 1 преимуществом. Существо, атакующее ниссе заклинанием, совершает атаку с 1 помехой.
Уязвимость к железу Ниссе *ослаблен* при контакте с железом.
Больше и больше Каждый раз, когда ниссе получает урон, его Размер увеличивается до 1 или на 1. За каждый пункт Размера свыше 1 ниссе при атаке оружием наносит по 1d6 урона дополнительно. Ниссе может использовать спровоцированное действие в свой ход, чтобы вернуться к обычному Размеру.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Дубина (ближняя) +8 (1d6)
Зубы (ближняя) +8 (1 плюс Галлюциногенная Слюна)
Галлюциногенная Слюна Цель должна пройти проверку Воли. При провале она получает 1 Безумия.

МАГИЯ

Мощь 3
Иллюзии *Шум (4), Вымысел (2), Наперстки (2), Прелесть (1), Невидимость (1), Фантазм (1)*

Огр

Огры мало думают о чем-либо, кроме набивания своего непомерного брюха. Они тащат в пасть все, что найдут, пожирая плоть, кости, броню, грязь и потроха, оканчивая трапезу оглушительной отрыжкой. Спустя несколько мгновений после этого он снова уходит на поиски чего-нибудь съедобного. Не имея собственной земли, огры приходят, едят и идут дальше, оставляя после себя громадные дымящиеся кучи экскрементов.

Огры около 3 метров ростом. На их пестрых, изрытых язвами шкурах коркой засохла грязь. Они прикрываются найденным мусором, включая мех, навесы, флаги и чехлы. Они склонны к мутациям и часто демонстрируют все виды необычных отклонений.

Огры говорят на троллье.

ОГР — Сложность 50

Огр Размера 2

Восприятие 7 (-3)
Защита 15; **Здоровье** 80; **Безумие** 3; **Скверна** 2
Сила 15 (+5), **Ловкость** 10 (+0), **Интеллект** 7 (-3), **Воля** 9 (-1)
Скорость 10

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Моргенштерн (ближняя) +5 с 1 преимуществом (2d6 + 2)

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Пожирание Огр поедает одно *беззащитное* или мертвое существо Размера 1 и меньше в пределах досягаемости. Живое существо после этого мгновенно умирает.
Рвота Получив урон, огр может использовать спровоцированное действие, чтобы изрыгнуть полупереваренную пищу конусом длиной 3 метра из точки в пределах досягаемости. Каждое существо в области должно пройти проверку Ловкости. Оно получает 2d6 урона и *ослаблено* на 1 раунд при провале, или просто получает половину этого урона при успехе.
Единожды использовав Рвоту, огр не может снова ее использовать, пока не поест.

ЭТТИН — Сложность 100

Огр Размера 2

Восприятие 10 (+0)
Защита 15; **Здоровье** 100; **Безумие** 3; **Скверна** 3
Сила 15 (+5), **Ловкость** 10 (+0), **Интеллект** 7 (-3), **Воля** 9 (-1)
Скорость 10
Невосприимчивость *оцепенение, ошеломление*
Две Головы Эттин может предпринимать и быстрый, и медленный ход, и может использовать два спровоцированных действия каждый раунд.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Цеп (ближняя) +5 с 1 преимуществом (2d6 + 2)

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Пожирание Эттин поедает одно беззащитное или мертвое существо Размера 1 и меньше в пределах досягаемости. Живое существо после этого мгновенно умирает.
Рвота Получив урон, эттин может использовать спровоцированное действие, чтобы изрыгнуть полупереваренную пищу, забрызгав все в радиусе 5 метров. Каждое существо в области должно пройти проверку Ловкости. Оно получает 2d6 урона и ослаблено на 1 раунд при провале, или просто получает половину этого урона при успехе.
Единожды использовав Рвоту, эттин не может снова ее использовать, пока не поест.

Хотя многие мутации идут играм во вред, появление второй головы дает преимущества. Двухголовые огры называются эттинами.

РОГАТЫЙ ОГР — Сложность 250

Пугающий огр Размера 3

Восприятие 11 (+1); темнозрение
Защита 14; **Здоровье** 100; **Безумие** —; **Скверна** 5
Сила 18 (+8), **Ловкость** 10 (+0), **Интеллект** 8 (-2), **Воля** 12 (-+2)
Скорость 12

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Молот (ближняя) +8 с 3 преимуществами (4d6 + 6 плюс Колебание при атаке 20+)
Длинный клинок (ближняя) +8 с 3 преимуществами (3d6 + 6 плюс 2d6 урона дополнительно против *ошеломленной* цели)
Потрясение Цель *ошеломлена* на 1 раунд.

ОСОБЫЕ АТАКИ

Двойная Атака Рогатый огр атакует и молотом, и длинным клинком.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Пожирание Рогатый огр поедает одно беззащитное или мертвое существо Размера 1 и меньше в пределах досягаемости. Живое существо после этого мгновенно умирает.
Рвота Получив урон, рогатый огр может использовать спровоцированное действие, чтобы изрыгнуть полупереваренную пищу конусом длиной 8 метров из точки в пределах досягаемости. Каждое существо в области должно пройти проверку Ловкости. Оно получает 3d6 урона и *ослаблено* на 1 раунд при провале, или просто получает половину этого урона при успехе. Единожды использовав Рвоту, рогатый огр не может снова ее использовать, пока не поест.

Рогатые огры запятнаны тенью Повелителя Демонов, превратившей их в машины ненависти и разрушения. Они более жестоки и умнее своих меньших собратьев. Они отбивают жертв тяжелыми молотами или режут на части длинными клинками перед тем, как пожрать в вакханалии обжорства.

Окул

На поверхности желто-зеленой лужи, распространяющей зловоние тошноты и болезни, дрейфует дергающийся красный глаз. Сквозь поверхность тела видны плавающие в нем куски кожи и осколки костей. Окулы втекают в мир сквозь искаженные воздействием Повелителя Демонов зеркала.

Едва разумные окулы постоянно находятся в поиске пищи. Когда они находят что-нибудь съедобное, то оборачиваются вокруг добычи, растворяя мясо и кости едкими выделениями. Их омерзительный вид может приковать жертву к месту, сильно облегчив процесс.

ОКУЛ **Сложность 50**

Ужасающее чудовище Размера 2

Восприятие 18 (+8); темнозрение
Защита 8; **Здоровье** 50; **Безумие** —; **Скверна** 5
Сила 16 (+6), **Ловкость** 8 (-2), **Интеллект** 6 (-4), **Воля** 13 (+3)
Скорость 6; Подползание
Невосприимчивость *навзничь, неподвижность, оцепенение, ошеломление* и любые эффекты, изменяющие форму.
Умопомрачительный Ужас Существо, получившее Безумие от созерцания окула, также становится *оцепеневшим*, будучи *испуганным* подобным образом.
Бесформенность Окул может перемещаться сквозь отверстия, куда может просочиться вода, и пространства, занятые другими существами.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Сочащийся отросток (ближняя) +6 с 2 преимуществами (2d6 плюс 2d6 кислотой)

КОНЕЦ РАУНДА

Подползание Окул перемещается вплоть до половины своего значения Скорости. Это перемещение не провоцирует свободных атак.

Орк

Столетия назад темные волшебники Империи магией создали из рабов орков, покорную расу воинов. Империя на протяжении столетий доверяла оркам насаждение закона и поддержание порядка. Однако они оказались плодовитыми, и их число быстро превысило возможности Империи. Для удержания численности под контролем, орки в тридцатый день рождения увольнялись и доставлялись в тайные подземные лагеря, где их забивали. Останки перерабатывали в солдатские пайки, шедшие другим оркам. В конце концов, они восстали и теперь сами творят свою судьбу.

Средний орк ростом около 1,8 метра и весит до 135 килограмм. У него массивные надбровные дуги, короткий нос и широкий рот с острыми зубами. Кожа орков пятнистая, покрытая гноящимися язвами и грубыми волосами — на голове, лице и большей части тела.

Орки украшают себя жутковатыми военными трофеями, вроде связки голов, подвешенной к поясу, ожерелья из пальцев или прибитых к броне вражеских лиц.

ОРК **Сложность 10**

Орк Размера 1

Восприятие 9 (-1); ночное зрение
Защита 13 (бригантина); **Здоровье** 38; **Безумие** 2; **Скверна** 2
Сила 13 (+3), **Ловкость** 11 (+1), **Интеллект** 8 (-2), **Воля** 9 (-1)
Скорость 12
Приступ ярости Когда орк получает урон, он совершает следующую атаку до конца следующего раунда с 1 преимуществом.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Секира (ближняя) +3 с 1 преимуществом (2d6 + 2)
Копьё (ближняя/ближняя дистанция) +3 с 1 преимуществом (2d6)

Перевертыш

Перевертыши скрываются на самом виду среди обычных людей, не подозревающих, что их сосед, любовник, друг или родственник несет на себе ужасное проклятие. Но в час восхождения полной луны проклятый меняется, превращаясь в ужасающее чудовище вплоть до ее захода. Он становится диким свирепым убийцей, ведомым неутолимой жаждой живой плоти.

Перевертыши в дополнение к своему человеческому обличью могут принимать еще две формы. Одна — животное, обычно волк, хотя бывают и медведи, львы, кабаны, гигантские крысы и прочие. В этом виде перевертыш внешне неотличим от простого животного, хотя ведет себя странно и чрезвычайно агрессивен. Вторая форма объединяет в себе черты животного и гуманоида.

Подвергнуться проклятию перевертыша могут только смертные человекообразные существа — люди, полурослики, цверги и им подобные.

ПЕРЕВЕРТЫШ **Сложность 25**

Пугающее чудовище Размера ½ или 1

Восприятие 13 (+3); ночное зрение
Защита 15; **Здоровье** 30; **Безумие** 4; **Скверна** 2
Сила 14 (+4), **Ловкость** 12 (+2), **Интеллект** 9 (-1), **Воля** 11 (+1)
Скорость 12
Уязвимость к серебру Когда перевертыш получает урон от серебряного оружия, он получает штраф к Здоровью, равный урону. Штраф длится до тех пор, пока перевертыш не завершит отдых.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Зубы (ближняя; только в гибридной форме) +4 с 2 преимуществами (3d6 плюс Проклятье Перевертыша)
Проклятье Перевертыша Если цель является человеком или подобным смертным существом и становится беспомощной в результате атаки перевертыша, но не умирает, она должна пройти проверку Силы с 1 помехой в следующий раз, когда луна станет полной. При провале цель становится перевертышем до захода луны. Превратившись, она использует атрибуты, характеристики, атаки, таланты и черты перевертыша вместо своих собственных, но может принимать только гибридную форму. Когда превращение заканчивается, у цели не остается воспоминаний действиях во время него.

Проклятие длится до тех пор, пока не будет снято или пока цель не убьет проклявшего её перевертыша.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Смена Формы Перевертыш использует действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы принять форму среднего животного, гибридную форму или вернуться к своему обычному виду. Находясь в форме животного, он использует физические атрибуты, характеристики, атаки, таланты и черты этого существа. Он сохраняет свои Интеллект и Волю.

КОНЕЦ РАУНДА

Регенерация Перевертыш исцеляет 1d6 урона, если не *беспомощен*.

Подменыш

Подменыши, именуемые самозванцами, шпионами и даже хуже того, живут в вечном страхе раскрытия своей природы. Они создаются коварными феями на замену похищенным людям, чьей жизнью и живут, пока создавшая их магия не начнет иссякать. В своем натуральном виде подменыши зачастую отвратительны, поскольку сделаны из листьев, грязи, палок и камней. Как по этой причине, так и из-за общего недоверия, подменыши постоянно носят личины. Подменыш может стать любым, кого увидел: дозорным, местным жрецом, знающей всех посетителей по именам трактирщицей, мудрым стариком или юным непоседой. У подменышей проблемы с обзаведением прочными связями и наличием собственных интересов, отличных от интересов того, чей облик они заимствуют. В результате они постоянно меняют цели, не заботясь о том, достигнута ли прошлая.

Люди о подменышах знают и приписывают им все возможные пороки. Кое-где, особенно вблизи фейских королевств, людям приходится проходить испытание железом, чтобы доказать, что они те, за кого себя выдают. Проверка проста — взять и держать железку. Феи и все их племя не выносят его прикосновения и ослаблены, пока его касаются.

Большинство подменышей говорит на общем.

ПОДМЕНЫШ **Сложность 10**

Фея Размера 1

Восприятие 12 (+2); ночное зрение
Защита 13 (мягкая кожа); **Здоровье** 17; **Безумие** 0; **Скверна** 0
Сила 9 (-1), **Ловкость** 12 (+2), **Интеллект** 11 (+1), **Воля** 9 (-1)
Скорость 10
Невосприимчивость Урон от болезни; *болезнь*, *очарование*
Уязвимость к железу Подменыш *ослаблен* при контакте с железом.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Бронзовый ятаган (ближняя) +2 с 1 преимуществом (2d6+1)
Лук (дальняя дистанция) +2 с 1 преимуществом (2d6)

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Похищение личности Подменыш может использовать действие, чтобы изменить внешний вид, для соответствия целевому живому существу, которое он может увидеть на небольшом расстоянии. Цель должна быть размером 1 или ½ и быть гуманоидом из плоти и крови. Тело подменыша изменяется, и он выглядит как цель, хотя одежда и вещи остаются неизменными. Эффект длится до тех пор, пока подменыш снова не воспользуется этим талантом. Если он становится *беспомощным* или касается предмета, сделанного из железа, то немедленно возвращается к своему обычному виду. Когда подменыш крадет личность существа, его атаки против этого существа совершаются с 1 преимуществом, пока он носит его облик.

Полтергейст

Шок от смерти только усиливается, когда душа отказывается отправляться в Преисподнюю. Она цепляется за мир смертных в страхе потерять себя, забыть все, что знала, и исчезнуть из мира. Подобный отказ оборачивается завистью к живым. Когда зависть перерастает в ненависть, рождается полтергейст.

Эти "шумные духи" водятся в местах обитания живых. Они наблюдают из теней и пялятся сквозь окна, иногда появляясь в отражениях или оставляя отпечатки на морозном стекле. Чем дольше полтергейст обитает среди живых, тем злее становится, пока, наконец, не попытается изгнать тех, кого считает незваными гостями. Все начинается с тихого стука, открывающихся и закрывающихся дверей или злобных посланий, вычерченных в пыли или углем по стенам. Если жильцы отказываются съезжать, полтергейст увеличивает размах до метания тарелок, составления стульев в пирамиды, переворачивания комнат вверх дном и тому подобного. Обычно это достаточно, чтобы живые запаниковали.

Попытка показаться на глаза требует от полтергейста больших усилий, так что они редко это делают. Когда они проявляются, они принимают прижизненный вид, обычно выставляющий напоказ тяжкие раны. Полтергейсты общаются шепотом или оставляя тревожащие послания там, где обитают.

ПОЛТЕРГЕЙСТ **Сложность 5**

Ужасающий дух Размера ½

Восприятие 10 (+0); темнозрение
Защита 13; **Здоровье** 25; **Безумие** —; **Скверна** 2
Сила 15 (+5), **Ловкость** 14 (+4), **Интеллект** 10 (+0), **Воля** 15 (+5)
Скорость 14
Невосприимчивость Урон от болезни, огня, холода и яда; *болезнь, глухота, замедление, неподвижность, отравление, слепота, сон, усталость*
Бестелесность Полтергейст получает половину урона от оружия, может перемещаться сквозь плотные объекты и других существ, и не подвержен воздействию пересеченной местности.
Природная невидимость Полтергейст невидим для всех существ, кроме духов, животных и детей. Будучи невидимым, полтергейст теряет черту «ужасающий» и не может использовать варианты атаки.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Телекинетический толчок (ближняя дистанция) +3 с 1 преимуществом (1d6)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Метание предмета Полтергейст использует действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы запустить один незакрепленный предмет Размера 1 и меньше в пределах ближней дистанции от себя в одно существо в пределах средней дистанции от себя. Чтобы увернуться, цель должна пройти проверку Ловкости с 1 помехой. При провале она получает 1d6 урона.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Проявление Полтергейст использует действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы стать видимым. Он остается видимым до тех пор, пока не использует действие или спровоцированное действие, чтобы стать невидимым снова.

Полурослик

Полурослики — некрупные крестьяне, населяющие предместья человеческих городов. Их чистые и аккуратные идиллические деревеньки производят большинство продуктов, от которых зависит человечество. Полурослики гордятся своей работой, живут простой жизнью, а их амбиции не выходят за рамки наслаждения отведенным им временем. Они практически независимы и самодостаточны.

Полурослики являются близкими родственниками людей, схожими с ними во всем, кроме роста. Они до 90 сантиметров в высоту и весят около 20 килограмм. Спектр цветов кожи и волос полурослико в совпадает с человеческим.

Полурослики говорят на общем.

ПОЛУРОСЛИК **Сложность 1**

Полурослик Размера ½

Восприятие 10 (+0)
Защита 14 (дублёная кожа, малый щит); **Здоровье** 10; **Безумие** 0; **Скверна** 0
Сила 10 (+0), **Ловкость** 11 (+1), **Интеллект** 10 (+0), **Воля** 9 (-1)
Скорость 10

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Копьё (ближняя) +1 (1d6)
Лук (дальняя дистанция) +1 (1d6)

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Удача Когда существо в пределах ближней дистанции от полурослика получает 1 на любой кости, он может использовать спровоцированное действие, позволяя игнорировать результат и перебросить.
Необычайная храбрость Когда полурослик становиться *испуганным*, он может использовать спровоцированное действие, чтобы пройти проверку Воли. При успехе он удаляет эту немощь.

Призрак

Иногда из Ада ускользают души, неся в мир зло и страдания. Призраки напоминают пятно тьмы в виде человека. На том месте, где должны быть глаза, горят багровые огни.

Призраки понимают Высокий Древний и общий, хотя говорят редко.

ПРИЗРАК **Сложность 100**

Ужасающий дух Размера 1

Восприятие 14 (+4); темнозрение
Защита 16; **Здоровье** 60; **Безумие** —; **Скверна** 6
Сила —, **Ловкость** 16 (+6), **Интеллект** 11 (+1), **Воля** 14 (+4)
Скорость 14; летун
Невосприимчивость Урон от болезни, огня, холода и яда; *болезнь, замедление, неподвижность, отравление, сон, усталость*
Бестелесность Призрак получает половину урона от оружия, может перемещаться сквозь плотные объекты и других существ, и не подвержен воздействию пересеченной местности.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Теневой клинок (ближняя) +6 с 2 преимуществами (2d6 и Длительный Вред)
Длительный Вред Живая цель получает накапливающийся штраф к Здоровью, равный нанесенному этой атакой урону. Если цель, находясь под воздействием этого штрафа, доведена атакой призрака до беспомощности, она умирает. В конце следующего раунда из тела вырывается новый призрак, со Здоровьем, равным половине Здоровья своего создателя, и располагается в ближайшем свободном месте. Этот призрак на протяжении 1 часа *принужден* своим создателем, после чего может действовать как обычно.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Эфирный Ветер Призрак использует действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы переместиться вплоть до значения Скорости. Это перемещение не провоцирует свободных атак.

КОНЕЦ РАУНДА

Солнечный Пал Призрак получает 3d6 урона, если находится в области, освещенной солнцем.

Прометид

Сшитые из частей трупов и оживленные странной магией или безумной наукой прометиды существуют в состоянии постоянных мук. Их разум переполняют воспоминания о смутно знакомой жизни, а рассудок поставлен на грань ужасом собственного существования. Прометиды нехотя служат своим создателям, но если перегнуть, могут взбунтоваться, исступленно круша все вокруг.

Прометиды понимают общий, но не говорят.

ПРОМЕТИД **Сложность 250**

Конструкт Размера 2

Восприятие 11 (+1); темнозрение
Защита 16; **Здоровье** 140; **Безумие** —; **Скверна** —
Сила 18 (+8), **Ловкость** 11 (+1), **Интеллект** 7 (-3), **Воля** 12 (+2)
Скорость 10
Невосприимчивость *оцепенение, очарование, ошеломление, сон, усталость*
Защита от Чар Прометид получает половину урона от заклинаний и проходит проверки при сопротивлении заклинаниям с 1 преимуществом. Существо, атакующее прометида заклинанием, совершает атаку с 1 помехой.
Подпитка от Молнии Когда прометид должен получить урон от молнии, он вместо того добавляет этот урон к Здоровью в качестве бонуса и совершает атаки и проверки с 1 преимуществом. Эффект длится 1 минуту.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Кулак (ближняя) +8 с 2 преимуществами (3d6)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Двойная Атака Прометид атакует кулаком дважды.

КОНЕЦ РАУНДА

Бешенство Если прометид не в бешенстве, брось d6. При результате 4 и выше, он впадает в бешенство на 1 минуту. В бешенстве прометид атаками оружием наносит 1d6 урона дополнительно, и может предпринимать и быстрый, и медленный ход каждый раунд.

Реснитчатый ползун

Сидящие на стенах и потолках реснитчатые ползуны могут сойти за пауков. При близком рассмотрении, однако, становиться понятно, что их тела состоят из раздутого, пульсирующего глазного яблока на семи тонких, похожих на волоски ножках. Реснитчатые ползуны самопроизвольно появляются в отмеченных необдуманным применением магии местах и питаются энергией живых существ, поддерживая свое неестественное существование.

Ползуны собираются небольшими группами, от пяти до десяти, в пещерах и развалинах, обычно в местах, переживших применение дикой и хаотичной магии.

РЕСНИТЧАТЫЙ ПОЛЗУН **Сложность 1**

Пугающее чудовище Размера ¼

Восприятие 20 (+10); Истинное Зрение
Защита 13; **Здоровье** 5; **Безумие** —; **Скверна** —
Сила 8 (-2), **Ловкость** 13 (+3), **Интеллект** 8 (-2), **Воля** 11 (+1)
Скорость 12; скалолаз

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Усик (ближняя) +3 (1)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Искажающий взор Реснитчатый ползун совершает атаку Волей против Ловкости одного видимого ему существа в пределах средней дистанции от себя. При успехе цель получает 1d6 урона и смещается на 1 метр в выбранном ползуном направлении.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Извлечение глаза Реснитчатый ползун использует действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы извлечь глаз из одного *беззащитного* существа в пределах досягаемости. В конце раунда глаз становится новым ползуном.
Драпак Когда видимое ползуну существо получает провал при атаке против его Защиты или Ловкости, он может использовать спровоцированное действие для отступления.

Рин

Рины не принадлежат этому миру. Они вторгаются из иной вселенной, привлекшей внимание Повелителя Демонов. Обитатели этого мира разослали по Бездне ринов в поисках подходящего мира, в который можно переселиться, и для подготовки пути.

Рины похожи на клубок металлических сегментированных щупалец, прикрепленных к шару с единственным светящимся красным глазом. Они парят в воздухе или ползают, подтягиваясь щупальцами.

Неясно, понимают рины речь или нет, поскольку они игнорируют любую попытку общения. Они убивают без повода, хотя иногда улучают момент для изучения убитых ими.

РИН **Сложность 50**
Конструкт Размера 1

Восприятие 15 (+5); темнозрение
Защита 18; **Здоровье** 25; **Безумие** —; **Скверна** —
Сила 13 (+3), **Ловкость** 13 (+3), **Интеллект** 11 (+1), **Воля** 12 (+2)
Скорость 12; скалолаз, летун
Невосприимчивость Урон от болезни и яда; *болезнь*, *испуг*, *отравление*, *очарование*, *принуждение, сон*
Подрыв Когда рин становится *беспомощным*, он мгновенно умирает и взрывается. Взрыв заполняет сферу радиусом 5 метров с центром в точке в его пространстве. Все в области получает 3d6 урона. Каждое существо в области должно пройти проверку Ловкости, получая половину урона при успехе.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Щупальце (ближняя; досягаемость +2) +3 с 2 преимуществами (1d6)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Шквал Щупалец Рин хлещет все в конусе длиной 3 метра, исходящем из точки в пределах своей досягаемости. Каждое существо в области должно пройти проверку Ловкости с 1 помехой. При провале оно получает 3d6 урона.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Уход и удар Когда видимое существо совершает атаку против Защиты или Ловкости рина, он может использовать спровоцированное действие, давая 1 помеху к этой атаке. Если атака проваливается, рин перемещается вплоть до половины Скорости и атакует напавшее существо щупальцами.

Роевик

Роевики существуют столь же долго, сколько и человечество. Этот эгоистичный скрытный народец принимает вид человека, чтобы влиять на события в свою пользу. Некоторые используют свои способности к перевоплощению, охотясь на людей в селах и городах, а другие организуют обширные тайные организации, позволяющие им кормиться и скрывать свое существование. Они наслаждаются манипулированием смертными и разрабатывают сложные уловки для их обмана, зачастую с фатальными последствиями.

Роевик может сойти за человека, хотя при близком осмотре заметны недостатки его маскировки. Роевики безволосые и грузные, с восковидной плотью, одежда им не сильно подходит, и от них постоянно отваливаются жучки и червячки. Многие носят темные очки, прикрывая странные глаза, никогда не смотрящие в одну сторону. Стоит роевику оказаться раненым, как он скидывает свой внешний покров и открывает свою ужасную истинную природу: клубящееся облако серых мух, вырывающееся из опавшей плоти.

Роевики говорят на Высоком Древнем и общем.

РОЕВИК **Сложность 100**
Чудовище Размера 1

Восприятие 15 (+5); темнозрение
Защита 15; **Здоровье** 80; **Безумие** —; **Скверна** 4
Сила 10 (+0), **Ловкость** 15 (+5), **Интеллект** 12 (+2), **Воля** 13 (+3)
Скорость 8
Невосприимчивость Урон от болезни, холода и яда; *болезнь*, *отравление*, *сон, усталость*
Сбрасывание кожи Когда роевик становится ранен, он незамедлительно сбрасывает кожу и принимает форму роя. Он может вернуться в человеческую форму, использовав спровоцированное действие в свой ход, если сумма полученного им урона меньше значения Здоровья.
Форма роя В этой форме роевик является облаком кусающихся и жалящих насекомых Размера 2. Он перемещается только полетом, может проходить сквозь отверстия, достаточные для прохода существ Размером ⅛ и больше, и пространства, занятые другими существами.

Находясь в форме роя, роевик получает половину урона от эффектов, использующих бросок атаки, и получает удвоенный урон от эффектов, требующих прохождения проверки. Он невосприимчив к *захвату* и падению *навзничь*.
Жалящее облако Пока роевик находится в форме роя, все существа, кроме других роевиков или роев, *ослаблены*, находясь в пространстве роевика или в пределах 1 метра от него.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Касание (ближняя) +5 с 1 преимуществом (4d6)

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Внезапный распад Когда роевик получает урон от оружия, он может использовать спровоцированное действие, чтобы принять форму роя. Он возвращается к обычной форме в конце раунда в любом пространстве, которое занимал рой.

КОНЕЦ РАУНДА

Кусачее облако Пока роевик находится в форме роя, каждое живое существо на его выбор, находящееся в его пространстве или в пределах 1 метра от него, должно пройти проверку Ловкости с 2 помехами. При провале цель получает 2d6 урона. Рои и роевики невосприимчивы к этому эффекту.

Роющая многоножка

Роющие многоножки — жуткие паразиты, прогрызающие путь внутрь других существ и устраивающие там гнездо. Многоножка может оставаться внутри носителя неделями или даже месяцами, выползая только за едой.

РОЮЩАЯ МНОГОНОЖКА **Сложность 5**
Животное Размера ¼

Восприятие 15 (+5); темнозрение
Защита 15; **Здоровье** 15; **Безумие** 0; **Скверна** 0
Сила 8 (-2), **Ловкость** 15 (+5), **Интеллект** 5 (-5), **Воля** 6 (-4)
Скорость 14

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Жвала (ближняя) +5 (2d6 плюс Рытьё при атаке 20+ против живой цели)
Рытьё Многоножка вгрызается в цель, становящуюся носителем. Она остается внутри, пока носитель не станет *беспомощным* или многоножка не совершит атаку.

Пока многоножка внутри, носитель *ослаблен*. Многоножка перемещается вместе с ним и не может воспринимать происходящее снаружи. Она может атаковать только носителя, эти атаки автоматически успешны. Сделав так, многоножка выходит из тела носителя в свободное пространство на свой выбор в пределах 1 метра от носителя.

Существо с ученой профессией (медицина) и набором целителя, может попытаться извлечь многоножку из носителя, потратив 1 час и пройдя проверку Интеллекта с 3 помехами. При успехе он извлекает многоножку, которая тут же умирает. При провале носитель получает 1d6 урона.

Слизевик

Слизевики — хищные комки прозрачной или полупрозрачной слизи, ползущие и скользящие по поверхностям в погоне за добычей. Они питаются, растворяя жертву и поглощая питательные вещества из разжиженных останков.

Слизевики бывают самых разных цветов, от серого или черного до бурого и ярко-зеленого, и отличаются в размерах от безобидных капелек до луж 4 или 5 метров в диаметре.

СЛИЗЕВИК **Сложность 50**

Слизевик Размера от 2 до 4

Восприятие 14 (+4); незрячий
Защита 8; **Здоровье** 60; **Безумие** —; **Скверна** —
Сила 14 (+4), **Ловкость** 8 (-2), **Интеллект** 5 (-5), **Воля** 15 (+5)
Скорость 4; скалолаз
Невосприимчивость Урон от кислоты; *захват, испуг, навзничь, неподвижность, оцепенение, очарование, ошеломление, слепота* и любые эффекты, изменяющие форму.
Раздел Когда слизевик получает урон оружия, и этот урон не доводит его до *беспомощности*, то он делится. Второй слизевик перемещается из пространства исходника в свободное пространство в пределах 1 метра от него. Размер каждого слизевика уменьшается на 1, и новые слизевики получают значение Здоровья, равное половине Здоровья оригинала. Каждый слизевик получает половину урона, имевшегося у оригинала до разделения.
Слизевик не может делиться, если его Размер меньше 1.
Бесформенность Слизевик может перемещаться сквозь отверстия, куда может просочиться вода, и пространства, занятые другими существами.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Ложноножка (ближняя) +4 с 1 преимуществом (3d6; не наносит урона металлу и камню)

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Быстрая Атака Когда существо в пределах досягаемости перемещается, слизевик может использовать спровоцированное действие, чтобы атаковать это существо ложноножкой.
Ускользание Когда существо проваливает атаку против Защиты или Ловкости слизевика, он может использовать спровоцированное действие для отступления.

Смертельный туман

Туман обманывает чувства. Иногда мечущиеся на краю восприятия тени не более чем безобидная иллюзия, порожденная перемещающимися клубами. Однако иногда можно ощутить, как волосы на затылке встают дыбом, в животе разливается холод, и возникает уверенность, что в тумане определенно что-то есть — что-то зловещее и не принадлежащее этому миру.

Смертельный туман выглядит как большая полоса красноватого тумана, нависшего над землей, скрадывая цвета по мере сгущения. В его глубине видны странные искаженные картины невозможных форм, сопровождаемые безумным смехом и потоками слов, произносимых низким, бормочущим голосом. Туман никогда не задерживается надолго, исчезая так же быстро, как и появился. Сквозь прояснившийся воздух можно заметить бледные иссохшие кости, все, что остается от несчастных жертв его трапезы.

Смертельный туман чаще всего скрывается среди полосы обычного тумана, выглядя как особенно плотная область. Он обитает на побережьях и поверхности воды там, где обычны штили.

СМЕРТЕЛЬНЫЙ ТУМАН **Сложность 250**

Пугающая нежить Размера 10

Восприятие 20 (+10); незрячий
Защита 5; **Здоровье** 100; **Безумие** —; **Скверна** —
Сила —, **Ловкость** 5 (-5), **Интеллект** 6 (-4), **Воля** 6 (-4)
Скорость 6; летун, Плывущий туман
Невосприимчивость Урон от болезни, холода и яда; *болезнь, испуг, навзничь, отравление, оцепенение, очарование, ошеломление, слепота, сон, усталость* и любые эффекты, изменяющие форму.
Туманная форма Смертельный туман получает половину урона от оружия и удвоенный урон от огня. Он проходит проверки при сопротивлении Огненным заклинаниям с 1 помехой. Другие существа могут перемещаться через занимаемое им пространство и заканчивать в перемещение в нем. Смертельный туман полностью застилает занимаемую область. Смертельный туман не подвержен воздействию пересеченной местности и может перемещаться сквозь отверстия, куда может просочиться воздух, однако взаимодействует с водой, как с плотным объектом.
Один раз за раунд, подвергаясь воздействию созданного магией ветра, туман получает 4d6 урона и сдвигается на 1d6 метров по ветру.

ОСОБЫЕ АТАКИ

Питание Каждое существо в занятом туманом пространстве должно пройти проверку Силы с 3 помехами. При провале оно получает 6d6 + 5 урона и *устает* на 1 минуту. Будучи *уставшим* подобным образом, существо также *замедлено*. Если оно уже *устало* по другой причине, оно *замедляется* и получает 2d6 урона дополнительно.

КОНЕЦ РАУНДА

Плывущий туман Брось d6. При четном результате туман сдвигается на количество метров, равное результату броска, в направлении на свой выбор.
Умопомрачительная Дымка Каждое живое существо в занятом туманом пространстве должно пройти проверку Воли. При провале оно получает1 Безумия и *ошеломлено* на 1 раунд. Существо, доведенное туманом до сумасшествия, становится *беззащитным* до завершения сумасшествия.

Спригган

Те, кто изучает границы между миром смертных и скрытыми королевствами фей, иногда сообщают о странных жестоких обитателях лесов, нападающих без повода и, кажется, желающих изгнать посторонних прочь. Эти создания именуются спригганами, порождениями магии Дивного Народа, предназначенными для охраны границ и важных для их рода мест.

Спригганы около 1,5 метров высотой и имеют вид изящного гуманоида, сплетенного из гибких лоз и шипастых веток. У него практически нет черт лица, кроме пары светящихся зеленых глаз.

Спригганы понимают эльфийский, но не говорят.

СПРИГГАН **Сложность 25**

Растение Размера 1

Восприятие 15 (+5); ночное зрение
Защита 16; **Здоровье** 50; **Безумие** —; **Скверна** —
Сила 11 (+1), **Ловкость** 14 (+4), **Интеллект** 7 (-3), **Воля** 15 (+5)
Скорость 12; скалолаз
Невосприимчивость *испуг, оцепенение, ошеломление, слепота, сон, усталость*
Уязвимость к огню Спригган получает удвоенный урон от огня.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Когти (ближняя) +4 с 2 преимуществами (2d6)
Шип (средняя дистанция) +4 с 1 преимуществом (2d6)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Шипастая лоза Вырастающая из земли лоза атакует одно существо в пределах средней дистанции от спригган. Цель должна пройти проверку Ловкости с 1 помехой. При провале она получает 1d6 урона и *неподвижна* до смерти спригган. Если цель уже *неподвижна*, она вместо того получает 2d6 урона дополнительно. *Обездвиженное* подобным образом существо может использовать действие, чтобы пройти проверку Силы. Успешный бросок прекращает немощь.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Маскировка Если спригган укрыт или находится в области, застланной листвой или естественными деталями ландшафта, и не находится под наблюдением, он может использовать спровоцированное действие в свой ход, что бы автоматически спрятаться.

Теневой ткач

Паутина окутывает затерянный город, бледные нити протянулись между высокими башнями и над запутанными улицами. Обрывки этой клейкой штуки парят в воздухе, подхваченные зловонным ветерком. В таких местах обитаю теневые ткачи, племя разумных пауков, полностью преданных Повелителю Демонов. Теневые ткачи охотятся на людей и прочих разумных, парализуя их ядом и оставляя про запас в липких коконах.

У теневых ткачей блестящее черное тело с округлым брюшком. По всему панцирю светятся ярко-красные числа, но имеют ли они какой-то смысл, эти чудовища никому не объясняют.

Теневые ткачи охотятся небольшими группами, преследуя в тенях зашедшую на их территорию добычу и выжидая момент для нападения. Иногда они насмехаются над пленниками на Темной Речи, шепча, что они с ними сделают, перед тем, как сожрать.

ТЕНЕВОЙ ТКАЧ — Сложность 25

Пугающее чудовище Размера 1

Восприятие 15 (+5); темнозрение
Защита 16; **Здоровье** 25; **Безумие** —; **Скверна** 5
Сила 14 (+4), **Ловкость** 16 (+6), **Интеллект** 9 (-1), **Воля** 11 (+1)
Скорость 10; скалолаз
Невосприимчивость *замедление*, *неподвижность*

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Клыки (ближняя) +6 (2d6 плюс Оскверняющий Яд)
Оскверняющий Яд Цель должна пройти проверку Силы с 1 помехой. При провале она получает 2d6 урона, 1 Скверны и *отравлена* на 1 минуту. Будучи *отравленной* подобным образом, цель *обездвижена*. Если она уже *отравлена*, вместо того она получает еще 2d6 урона дополнительно и *беззащитна* на 1 минуту.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Кокон Теневой ткач обматывает паутиной одно *беззащитное* существо в пределах досягаемости, пока оно полностью не окажется в коконе. Существо в коконе *обездвижено*, пока его не освободят. Здоровье кокона равно 10, он получает удвоенный урон от огня.
Спуск Теневой ткач прикрепляет к поверхности в пределах досягаемости паутину и спускается по ней вплоть до 10 метров. Он может отцепиться от нее в любой момент, использовав спровоцированное действие. Здоровье паутины равно 5.
Слияние с тенью Когда теневой ткач перемещается в область, застланную тенями или тьмой, он может использовать спровоцированное действие, что бы автоматически спрятаться.

Тень

Тень — это запятнанная силой Повелителя Демонов душа, сбежавшая из царства мертвых и поддерживающая своё существование, пожирая живых. Тени ненавидят жизнь во всех ее проявлениях и наслаждаются осквернением новых душ, присоединяющихся к ним.

Тени имеют множество обличий. Одни похожи на клочья тьмы или струящиеся скопления мрака. По виду других можно догадаться, кем они были при жизни, а третьи принимают чудовищные формы, подсмотренные у демонов в Бездне.

ТЕНЬ — Сложность 25

Ужасающий дух Размера 1

Восприятие 13 (+3); темнозрение
Защита 14; **Здоровье** 20; **Безумие** 1; **Скверна** 7
Сила —, **Ловкость** 14 (+4), **Интеллект** 7 (-3), **Воля** 11 (+1)
Скорость 10
Невосприимчивость Урон от болезни, огня, холода и яда; *болезнь, глухота, замедление, неподвижность, отравление, слепота, сон, усталость*
Бестелесность Тень получает половину урона от оружия, может перемещаться сквозь плотные объекты и других существ, и не подвержена воздействию пересеченной местности.
Растворение в ночи Тень невидима, находясь в области, застланной тенями или тьмой.

ОСОБЫЕ АТАКИ

Иссушающее касание (ближняя) +4 с 2 преимуществами (2d6 плюс Иссушение при атаке 20+)
Иссушение Живая цель получает 1 Скверны и штраф —6 к Здоровью, длящийся до завершения ею отдыха. Находясь под воздействием этого штрафа, цель совершает атаки Силой и проверки Силы с 1 помехой. Если цель, находясь под воздействием этого штрафа, доведена атакой тени до *беспомощности*, она умирает. В конце следующего раунда из тела вырывается новая тень и располагается в ближайшем свободном месте. Эта тень начинает действовать в следующий доступный ход.

КОНЕЦ РАУНДА

Солнечный Пал Тень получает 2d6 урона, если находится в области, освещенной солнцем.

Троглодит

Троглодиты отвергли человечность, сбежав в земные недра от расплаты за свои злодеяния. Поколениями они выживали в этой зловещей тьме, постепенно выродившись в едва способный к речи скот.

У троглодитов белая, как мел, безволосая кожа, покрытая коркой грязи и крови, черные глаза с темными кругами, и заточенные треугольником зубы. Они редко обременяют себя одеждой, вместо этого раскрашивая тело светлой грязью.

Троглодиты разговаривают на искаженном диалекте Высокого Древнего, пересыпанном словами и фразами Темной речи.

ТРОГЛОДИТ — Сложность 10

Пугающий троглодит Размера 1

Восприятие 12 (+2); темнозрение
Защита 10; **Здоровье** 30; **Безумие** 4; **Скверна** 3
Сила 13 (+3), **Ловкость** 10 (+0), **Интеллект** 8 (-2), **Воля** 9 (-1)
Скорость 12
Уязвимость к солнцу Троглодит *ослаблен* в области, освещенной солнечным светом.
Сила через боль Пока троглодит *ранен*, он совершает атаки с 1 преимуществом, а его атаки оружием наносят 1d6 урона дополнительно.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Кайло (ближняя) +3 с 1 преимуществом (1d6+2)

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Сокрытие в Тенях Троглодит может попытаться скрыться, находясь в области, по крайней мере, частично застланной тенями, даже если его видят.

Тролль

Тролли населяют мир почти столь же долго, как и феи. Их полное ненависти и злобы племя презирает Дивный Народ за красоту, озорство и веселье. В древние времена они развязали несколько губительных кровавых войн против него и Королева Фей, устав от бойни, отняла у них магию и сделала их уязвимыми к очистительному свету солнца.

Проклятые тролли отступили в глубокие долины и зарылись в пещеры под горами и холмами, избегая ненавистного света. Там они быстро скатились в безумие и дикость, став всего лишь неуклюжими дуболомами, наполненными смутной ненавистью ко всему живому.

Средний тролль достигает 3 метров в высоту и весит 350 килограмм. Он сутулый, с носом-картошкой и широким ртом, полным похожих на стамески зубов. Большинство троллей щеголяет пятнами окаменевшей плоти, полученными после недолгого попадания под солнце. В качестве одежды они носят звериные шкуры.

Все тролли говорят на трольем, и большинство немного знает эльфийский и общий.

ТРОЛЛЬ — Сложность 250

Тролль Размера 2

Восприятие 15 (+5); темнозрение
Защита 16; **Здоровье** 110 (Регенерация); **Безумие** 1; **Скверна** 3
Сила 18 (+8), **Ловкость** 10 (+0), **Интеллект** 9 (-1), **Воля** 10 (+0)
Скорость 8
Ненависть В первом раунде боя тролль совершает атаки с 1 преимуществом.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Кулак (ближняя) +8 с 3 преимуществами (4d6 плюс Захват и укус при атаке 20+)
Захват и укус Если цель меньше тролля, она получает 4d6 урона и падает *навзничь* в пространстве на выбор тролля в пределах его досягаемости.

КОНЕЦ РАУНДА

Окаменение при свете солнца Если тролль находится в области, освещённой солнечным светом, то его Защита увеличивается на 1, а Скорость падает на 2. Эти изменения постоянны. Если Скорость упадет до 0, тролль обращается в статую и умирает.
Регенерация Тролль исцеляет 1d6 + 2 урона, если не является *беспомощным*.

Удушайник

От ярко-желтых цветов, усеивающих эту массу зелени, исходит сладкий запах, опьяняющий живых существ. Удушайник подманивает их своим ароматом поближе, после чего лозами душит их и давит тела. Затем растение подпитывается стекающей с трупов гнилью.

УДУШАЙНИК — Сложность 50

Растение Размера 5

Восприятие 15 (+5); незрячий
Защита 15; **Здоровье** 40; **Безумие** —; **Скверна** —
Сила 14 (+4), **Ловкость** 6 (-4), **Интеллект** 5 (-5), **Воля** 10 (+0)
Скорость 1
Невосприимчивость *испуг, ошеломление, оцепенение, слепота, сон, усталость*
Уязвимость к огню Удушайник получает удвоенный урон от огня.
Опьяняющий Аромат Удушайник наполняет воздух в пределах дальней дистанции крепким ароматом. Живое существо, входящее в область или начинающее здесь ход, должно пройти проверку Силы.

При провале существо *ошеломлено* на 1 раунд. Будучи *ошеломленным* подобным образом, существо также *ослаблено* и может предпринимать только быстрые ходы, направляясь к ближайшему удушайнику кратчайшим из доступных путей.

При успехе существо становится невосприимчиво к Опьяняющему Аромату этого удушайника, пока не завершит отдых.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Лозы (ближняя) +4 с 2 преимуществами (1d6+2 плюс цель *захвачена* при атаке 20+)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Град лоз Удушайник атакует лозами четырежды.

Ужасающий хор

Ужасающий хор делается из содранных лиц дюжины и более жертв сплавлением их в один лист растянутой кожи. Он перемещается дергаясь и растягиваясь по земле, вращая глазами в разные стороны, а множество его ртов широко распахиваются, шепча гнетущие тайны посмертия.

Ужасающие хоры скрываются в старых развалинах и на кладбищах, где любители темных искусств размышляют над собранными ими запретными знаниями. Хор служит глашатаем, объявляющим о притязаниях своего хозяина каждому входящему в логово.

Лишенные костей головы, пошедшие на создание ужасающего хора, сохраняют остатки воспоминаний о прошлой жизни. Они шепчут или вопят на общем или, реже, Высоком Древнем. Отродье исступленно бормочет и жаждет беседы с любым, кто будет слушать, яростно набрасываясь на тех, кто откажется. Его безумные речи и мерзостная внешность способны поколебать разум смертных, заставляя их задыхаться от ужаса.

УЖАСАЮЩИЙ ХОР — Сложность 50

Ужасающая нежить Размера 2

Восприятие 15 (+5); темнозрение
Защита 12; **Здоровье** 50; **Безумие** —; **Скверна** —
Сила 10 (+0), **Ловкость** 12 (+2), **Интеллект** 11 (+1), **Воля** 13 (+3)
Скорость 8; Подползание
Невосприимчивость Урон от болезни, холода и яда; *болезнь, навзничь, неподвижность, отравление, сон, усталость*
Бесформенность Ужасающий хор может перемещаться сквозь отверстия, куда может просочиться вода, и пространства, занятые другими существами.
Ошеломляющий Ужас Существа, получившее Безумие от Скорбной Песни, также становится *ошеломленными*, будучи *испуганными* подобным образом. Уже *ошеломленное* существо вместо того становится *оцепеневшим* на все время действия.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Рты (ближняя) +0 с 4 преимуществами (6d6+6 плюс Дробящая Хватка при атаке 20+)
Дробящая Хватка Цель *захвачена*. Если она уже была *захвачена*, она вместо того получает 3d6 урона дополнительно.

ОСОБЫЕ АТАКИ

Скорбная песнь Каждое могущее слышать хор существо в пределах средней дистанции от него должно пройти проверку Воли с 1 помехой. При провале оно получает 1 Безумия.

КОНЕЦ РАУНДА

Подползание Хор перемещается вплоть до половины значения Скорости.

Ужасная мать

Ужасные матери обитают в самых глухих и отдаленных уголках цивилизованного мира. Эти твари внушают страх, рассекая ночные небеса и спускаясь с них покормиться и оставить потомство в плоти живых существ. Ужасная мать выглядит как гуманоид с растущими из спины пушистыми крыльями, похожими на крылья мотылька. У нее иссохшие конечности и большой живот, раздувшийся от яиц.

Когда ужасная мать нападает, она подлетает к жертве и распахивает челюсти, выпуская наружу длинный гибкий язык, оканчивающийся острым шипом. Язык

впрыскивает яд, приводящий жертву в беспомощное состояние. Ужасная мать приседает над поверженным существом и особым органом откладывает в рану яйца. Ее живот теперь пуст и чудовище улетает прочь в поисках пищи, оставив свое потомство прогрызаться из жертвы наружу.

УЖАСНАЯ МАТЬ — Сложность 25

Пугающее чудовище Размера 1

Восприятие 12 (+2)
Защита 14; **Здоровье** 30; **Безумие** 3; **Скверна** 2
Сила 12 (+2), **Ловкость** 14 (+4), **Интеллект** 7 (-3), **Воля** 10 (+0)
Скорость 10; летун (Порхание)

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Язык (ближняя) +4 (2d6 плюс Яд)
Яд Цель должна пройти проверку Силы с 2 помехами. При провале она *отравлена* на 1 минуту. Пока цель *отравлена* таким образом, она *беззащитна*. Если цель уже *отравлена* таким образом, она вместо этого получает 4d6 урона дополнительно.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Откладывание яиц Ужасная мать откладывает 1d6 яиц в одно еще не зараженное *беззащитное* существо в пределах досягаемости. Яйца пребывают внутри него, пока не вылупятся или не будут удалены. Пока существо остается носителем, оно *ослаблено*.

Через 2d6 часов отложенные яйца вылупляются, и крошечные личинки начинают прогрызаться наружу, появляясь в свободно пространстве в пределах 1 метра от носителя. Он получает 2d6 урона и 1 Безумия за яйцо. Если он будет доведен этим уроном до *беспомощности*, то мгновенно умрет. Каждая личинка Размера ⅛ и имеет значение Здоровья, равное 1.

Удаление яйца требует 1 часа работы персонажа с ученой профессией (медицина) и набором целителя. В конце этого времени он проходит проверку Интеллекта. При успехе яйцо благополучно извлечено. При провале яйцо разбивается, убивая личинку, но носитель получает 1d6 урона.

КОНЕЦ РАУНДА

Порхание Брось d6. Ужасная мать пролетает количество метров, равное результату броска, но не более значения Скорости. Это перемещение не провоцирует свободных атак.

Упырь

В большинстве культур людям запрещается намеренно есть человечину. Поступающие так подвергаются ужасающему проклятию: превращению в упыря.

Упыри — трупоеды, которых остерегаются из-за их непередаваемых вкусов. Они грабят кладбища, вскрывая могилы и выкапывая гробы, чтобы добраться до любимой закуски. Вечноголодные упыри поедают любую плоть, неважно насколько протухшую и подгнившую. Однако, когда им предоставляется выбор, они предпочитают обгладывать детские косточки. Упырь приобретает облик последней сожранной жертвы. По мере того, как его нечестивый аппетит растет, он возвращается к своему обычному тощему и болезненному виду, с наполненной заостренными черными зубами пастью, покрытой коростой, и раздвоенным, усеянным язвами языком.

Упыри говорят на общем.

УПЫРЬ — Сложность 25

Пугающее чудовище Размера 1

Восприятие 12 (+2); ночное зрение
Защита 15; **Здоровье** 40; **Безумие** 5; **Скверна** 4
Сила 11 (+1), **Ловкость** 13 (+3), **Интеллект** 8 (-2), **Воля** 11 (+1)
Скорость 8
Невосприимчивость Урон от болезни или яда; *болезнь*, *отравление*
Страх Божий Упырь совершает атаки с 1 помехой против существа, носящего или владеющего священным символом.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Когти и зубы (ближняя) +3 с 1 преимуществом (2d6 + 3 плюс Кровопийство при атаке 20+)
Кровопийство Если цель — живое существо из плоти и крови, она получает 1d6 дополнительного урона и *усталость* на 1 минуту. На время действия *усталости*, цель также *замедлена*. Если она уже под действием *усталости*, то получает еще 1d6 дополнительного урона.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Нечестивый пир Упырь съедает одно мертвое существо в пределах досягаемости, что требует концентрации в течение 1 минуты. В конце этого времени упырь полностью поглощает труп и принимает облик существа на 24 часа. Нося новый облик, упырь теряет черту «пугающий».

Фантом

Внезапная и неожиданная смерть может приковать душу к миру смертных, привязав к незаконченному делу, беззащитной любимой или к некой магии, чью хватку не одолеть. Те, чья личность достаточно сильна, становятся фантомами — призрачными версиями прошлого себя, запертыми между жизнью и смертью.

Фантом выглядит почти как при жизни, его прозрачная фигура едва светится жутковатым зеленым светом. Истинная его форма расплывчата, черты размыты.

Фантомы говорят на общем или Высоком Древнем.

ФАНТОМ — Сложность 25

Ужасающий дух Размера 1

Восприятие 11 (+1); темнозрение
Защита 16; **Здоровье** 30; **Безумие** —; **Скверна** 1
Сила —, **Ловкость** 13 (+3), **Интеллект** 9 (-1), **Воля** 11 (+1)
Скорость 10
Невосприимчивость Урон от болезни, огня, холода и яда; *болезнь, глухота, замедление, неподвижность, отравление, слепота, сон, усталость*
Бестелесность Фантом получает половину урона от оружия, может перемещаться сквозь плотные объекты и других существ, и не подвержен воздействию пересеченной местности.
Природная невидимость Фантом невидим для всех существ, кроме духов, животных и детей. Будучи невидимым, фантом теряет черту «ужасающий» и не может использовать варианты атаки.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Призрачное оружие (ближняя) +3 с 2 преимуществами (2d6+2)

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Проявление Фантом использует действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы стать видимым. Он остается видимым до тех пор, пока не использует действие или спровоцированное действие, чтобы стать невидимым снова.

Фурия

Фурии вылетают из глубин Ада, неся погибель клятвопреступникам и предателям, по собственному почину или повелению своих адских хозяев. Стоит фурии заметить жертву, как она последует за неправедным смертным хоть на край земли, намереваясь отправить его душу в Ад.

Фурии выглядят, как крылатые женщины в воздушных тогах, заляпанных кровью, их длинные волосы заплетены в косы. Они были бы прекрасны, если бы не искажающая лица ненависть. Все фурии вооружены огненными мечами.

Фурии говорят на Высоком Древнем.

ФУРИЯ — Сложность 250

Пугающая фея Размера 1 (дьявол)

Восприятие 13 (+3); Истинное Зрение
Защита 18; **Здоровье** 75; **Безумие** —; **Скверна** 4
Сила 16 (+6), **Ловкость** 14 (+4), **Интеллект** 10 (+0), **Воля** 15 (+5)
Скорость 12; летун (пике)
Невосприимчивость Урон от болезни и яда; *болезнь*, *испуг*, *отравление*, *сон*
Защита от Чар Фурия получает половину урона от заклинаний и проходит проверки при сопротивлении заклинаниям с 1 преимуществом. Существо, атакующее фурию заклинанием, совершает атаку с 1 помехой.
Уязвимость к железу Фурия *ослаблена* при контакте с железом.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Пламенеющий Клинок (ближняя) +6 с 2 преимуществами (2d6+2 плюс 2d6 огнём)
Пылающий Лук (дальняя дистанция) +4 с 2 преимуществами (2d6+1 плюс 2d6 огнём)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Двойной Удар Фурия атакует дважды пламенеющим клинком или пылающим луком. Каждая атака совершается с 1 помехой.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Клятва погибели Фурия, получив урон, может использовать действие или спровоцированное действие, чтобы поклясться уничтожить одно видимое ей существо. До тех пор, пока она или цель не станут беспомощными, фурия совершает атаки против цели с 1 преимуществом. Единожды использовав Клятву Погибели, фурия не сможет применить ее снова, пока цель не умрет.

КОНЕЦ РАУНДА

Жуть Каждое не являющееся феей существо в пределах 1 метра от фурии должно пройти проверку Воли. При провале оно *испугано* на 1 раунд. Если оно уже *испугано*, оно вместо того *ошеломлено* на 1 раунд.

Хобгоблин

Родственники изгнанных гоблинов, хобгоблины остались в скрытых королевствах фей, где находятся в рабстве у эльфов. Они склонны к частым приступам безумия, проявляющегося вспышками бессмысленного насилия, и зачастую сражаются на передовой при защите фейских королевств.

В отличие от гоблинов, среди которых нет и двух одинаковых, хобгоблины похожи все, независимо от пола. Каждый 1,64 метра высотой и весит 75 килограмм. У каждого толстое брюхо, длинные и тонкие конечности и свисающие до плеч щеки.

Хобгоблины говорят на эльфийском.

ХОБГОБЛИН — Сложность 5

Фея Размера 1

Восприятие 10 (+0); ночное зрение
Защита 15 (бригантина, большой щит); **Здоровье** 23; **Безумие** 1; **Скверна** 0
Сила 13 (+3), **Ловкость** 11 (+1), **Интеллект** 9 (+0), **Воля** 11 (+1)
Скорость 10
Невосприимчивость Урон от болезни; *болезнь*, *очарование*
Уязвимость к железу Хобгоблин *ослаблен* при контакте с железом.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Секач (ближняя) +3 с 1 преимуществом (1d6+2)

КОНЕЦ РАУНДА

Неистовство Если хобгоблин не в неистовстве, брось d6. При результате 6, он впадает в неистовство на 1 минуту. В неистовстве хобгоблин атаками оружием наносит 1d6 урона дополнительно и невосприимчив к *испугу*, а другие существа атакуют его с 1 преимуществом.

Цверг

Цверги обитают глубоко под землей, выбивая золото, серебро, самоцветы и прочие ценности из неподатливого камня. Низкие ростом и широкие в плечах, они сильны и крепки, способны выдерживать тяготы труда и тех глубин, куда спускаются. У большинства цвергов, и мужчин и женщин, присутствует обильная растительность на лице, которую они оформляют в усы и бороды, заплетенные или уложенные причудливым образом. У цвергов хорошая память и они не прощают неуважения. Они презирают троллей и гоблинов, и эта неприязнь иногда подталкивает их сразу же напасть.

Легенда гласит, что цверги не всегда были такими, как сейчас. Гримнир, их создатель, задумывал их высокими, прекрасными и могущественными. Но цвергов сгубила гордыня. Они увидели в богах не хозяев, но соперников. Они воздвигли башню до неба, чтобы взять его штурмом и скинуть богов с престола. За их высокомерие Гримнир их проклял. Он забрал у них рост и красоту, оставив их и всех потомков мелкими и ожесточенными. Бог обрек их жаждать земных сокровищ взамен небесных блаженств, потому-то все цверги рождаются со страстью к золоту и самоцветам.

Цверги говорят на цвергском и на общем.

ЦВЕРГ — Сложность 10

Цверг Размера ½

Восприятие 11 (+1); темнозрение
Защита 16 (кольчуга, малый щит); **Здоровье** 16; **Безумие** 0; **Скверна** 0
Сила 12 (+2), **Ловкость** 9 (-1), **Интеллект** 10 (+0), **Воля** 10 (+0)
Скорость 8
Крепкое сложение Цверг получает половину урона от яда. Цверг проходит проверки с 1 преимуществом при избегании или избавлении от *отравления*.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Кирка (ближняя) +2 с 1 преимуществом (1d6+2)
Арбалет (дальняя дистанция) -1 с 1 преимуществом (2d6)

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Второе Дыхание Цверг исцеляет 4 урона и избавляется от одной из следующих немощей: *усталость*, *ослабление* или *отравление*. Использовав этот талант, цверг не сможет использовать его снова до завершения отдыха.

Эльф

Эльфы, повелители скрытых королевств, давно оставили мир смертных ради чудесных царств, созданных их могучим волшебством, вроде Альфхейма или Земель Вечной Юности. Некоторые ушли глубоко в пустоши, не желая отдавать родину воняющим железом говорящим животным. Большинство эльфов предпочитает затворничество, но кое-кто покидает свои дивные земли, чтобы прогуляться по миру и посмотреть на чудеса или ужасы, созданные смертными.

Эльфы — изящный народ приятной наружности, с лицом сердечком, раскосыми глазами, заостренными ушами и андрогинной внешностью. Они облачаются в одежду, сделанную из странных и невозможных материалов, вроде теней, лунных лучей или дыхания возлюбленной.

Все эльфы обожают красивые вещи. У них нет уважения к собственности — эльфы не видят ничего неправильного в том, чтобы забрать то, что привлекло их внимание, будь то картина или детские глаза.

Эльфы говорят на эльфийском. Большинство также знает общий или Высокий Древний.

ЭЛЬФ **Сложность 10**

Фея Размера 1

Восприятие 14 (+4); ночное зрение
Защита 15 (мягкая кожа); **Здоровье** 40; **Безумие** 1; **Скверна** 0
Сила 9 (-1), **Ловкость** 14 (+4), **Интеллект** 13 (+3), **Воля** 11 (+1)
Скорость 12
Невосприимчивость Урон от болезни; *болезнь*, *очарование*
Защита от Чар Эльф получает половину урона от заклинаний и проходит проверки при сопротивлении заклинаниям с 1 преимуществом. Существо, атакующее эльфа заклинанием, совершает атаку с 1 помехой.
Уязвимость к железу Эльф *ослаблен* при контакте с железом.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Костяной ятаган (ближняя) +4 с 1 преимуществом (1d6+1)
Костяной длинный нож (ближняя) +4 с 1 преимуществом (1d6)
Лук (дальняя дистанция) +4 с 1 преимуществом (1d6)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Быстрый выстрел Когда эльф атакует луком, он может использовать спровоцированное действие, чтобы повторить атаку против той же или другой цели.
Двойной удар Эльф атакует один раз ятаганом и один раз ножом. Каждая атака совершается с 1 помехой.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Бесчисленные Двери Эльф в любой момент может использовать спровоцированное действие, чтобы телепортироваться в видимое ему свободное пространство в пределах средней дистанции. Единожды использовав Бесчисленные Двери, эльф не может снова их использовать в течение 1 минуты.

Ящеролюд

Задолго до расцвета человечества из Бездны явились обитатели иного измерения, намеревавшиеся основать в этом мире колонию. Раса пресмыкающихся, умелая в магии, науке и технологии, построила города, руины которых до сих пор можно обнаружить в удаленных уголках мира или раскопать глубоко под землей. Об их обществе известно не особо много, но мудрецы предполагают, что оно было разрушено неким бедствием, ввергнувшим выживших в дикость. Их звероподобных потомков все еще можно найти в болотах и трясинах старой Империи и севера, в раскинувшихся по этому региону окутанных испарениями джунглях.

Ящеролюды около 2 метров ростом и весят около 115 килограмм. Тело покрыто оливковой, бурой или черной чешуей, светлеющей к груди до желтовато-коричневой. Большинство пренебрегает одеждой, хотя колдуны иногда носят церемониальные мантии, расписанные странными знаками и символами.

Ящеролюды говорят на собственном языке, шипящем и посвистывающем.

ЯЩЕРОЛЮД **Сложность 25**

Ящеролюд Размера 1

Восприятие 12 (+2); ночное зрение
Защита 15 (большой щит); **Здоровье** 25; **Безумие** 3; **Скверна** 1
Сила 14 (+4), **Ловкость** 11 (+1), **Интеллект** 8 (-2), **Воля** 9 (-1)
Скорость 10; пловец
Невосприимчивость *испуг*
Приступ ярости Когда ящеролюд получает урон, он совершает следующую атаку до конца следующего раунда с 1 преимуществом.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Копьё (ближняя) +4 с 1 преимуществом (2d6)

ОСОБЫЕ АТАКИ

Стремительный Укус Ящеролюд может использовать спровоцированное действие в свой ход, чтобы укусить одно существо в пределах досягаемости, совершив атаку Силой против Защиты цели. При успехе цель получает 1d6 урона.

Персонажи

Кроме описанных здесь существ, персонажи игроков могу повстречать других людей, многие из которых столь же опасны, как и чудовища. Все персонажи, описанные в данном разделе, предполагаются людьми, хотя им и можно назначить любое наследие без значительного изменения параметров.

Персонажи разговаривают на своих родных языках. Образованные персонажи также могут читать и писать на одном или более языках.

Бандит

Когда наступают трудные времена, простые люди выходят на большую дорогу, чтобы свести концы с концами. В местах, разорённых войной, голодом или мором, они берут оружие и грабят путников и соседей побогаче. Обычный бандит имеет при себе несколько геллеров и немного награбленного.

БАНДИТ **Сложность 1**

Человек Размера ½ или 1

Восприятие 10 (+0)
Защита 14 (бригантина, малый щит); **Здоровье** 12
Сила 12 (+2), **Ловкость** 10 (+0), **Интеллект** 10 (+0), **Воля** 9 (-1)
Скорость 10

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Дубина (ближ.) +2 (1d6, или 2d6 против *изумлённой* цели)
Длинный лук (дальняя дистанция) +0 (1d6 + 1, или 2d6 + 1 против *изумлённой* цели)

Ветеран

Ветераны – бывалые воины, повидавшие достаточно битв, чтобы научиться сражаться лучше многих.

ВЕТЕРАН **Сложность 25**

Человек Размера ½ или 1

Восприятие 9 (-1)
Защита 17 (кольчуга, большой щит); **Здоровье** 22
Сила 12 (+2), **Ловкость** 10 (+0), **Интеллект** 9 (-1), **Воля** 11 (+1)
Скорость 10

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Меч (ближ.) +2 с 1 преимуществом (2d6+2)
Длинный лук (дальняя дистанция) +0 с 1 преимуществом (2d6+1)

Дозорный

Дозорные защищают местное население, в качестве городской стражи или отрядов самообороны. Они поддерживают порядок и ловят преступников.

ДОЗОРНЫЙ **Сложность 1**

Человек Размера ½ или 1

Восприятие 11 (+1)
Защита 14 (дублёная кожа, малый щит); **Здоровье** 11
Сила 11 (+1), **Ловкость** 11 (+1), **Интеллект** 10 (+0), **Воля** 10 (+0)
Скорость 10

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Копье (ближ.) +1 (1d6)
Факел (ближ.) +1 с 1 помехой (1d6 плюс 1 огнём)

Карманник

Карманники работают на улицах, на ходу уворовывая небольшие предметы. Большинство выбирает богачей, предпочитая торговцев, дворян и им подобных бедным и угнетённым. Многие карманники принадлежат к местной организованной преступности, если таковая имеется.

КАРМАННИК **Сложность 10**

Человек Размера ½ или 1

Восприятие 12 (+2)
Защита 13 (мягкая кожа); **Здоровье** 16
Сила 10 (+0), **Ловкость** 12 (+12), **Интеллект** 12 (+2), **Воля** 9 (-1)
Скорость 10

Уловка Один раз за раунд карманник может совершить атаку или проверку с 1 преимуществом.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Короткий меч (ближ.) +2 (1d6, плюс 1d6, если карманник получил 1 преимущество от Уловки)
Кинжал (ближ. или ближняя дистанция) +2 (1d3, плюс 1d6, если карманник получил 1 преимущество от Уловки)

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Угрозы Карманник может использовать действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы совершить атаку Интеллектом против Воли одного видящего и слышащего его существа в пределах ближней дистанции. При успехе цель *испугана* на 1 раунд. При провале цель становится невосприимчивой к Угрозам этого карманника на 24 часа.

Культист

В смутное время некоторые люди ищут божеств, которые смогут унять их страхи и дать надежду на выживание в катастрофе, разрушившей привычную жизнь. Большинство обращается к традиционным религиям, находя своё место в Культе Нового Бога или среди послушников Старой Веры. Но некоторые обращаются за утешением к гораздо более темным и зловещим силам.

Культисты включают в себя любую группу единомышленников, служащих таинственной силе, которая может быть, а может и не быть богом. Большинство культов, на деле, поклоняется Повелителю Демонов в одной из множества его ипостасей, не понимая, что приближают приход Губителя Всего.

Большинство культистов говорит на Общем языке.

КУЛЬТИСТ **Сложность 1**

Человек Размера ½ или 1

Восприятие 9 (-1)
Защита 10; **Здоровье** 11
Сила 11 (+1), **Ловкость** 10 (+0), **Интеллект** 9 (-1), **Воля** 8 (-2)
Скорость 10

Безумная Уверенность Когда культист совершает атаку или проверку, он может совершить бросок с 1 преимуществом. При провале культист получает 1d6 урона.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Серп (ближ.) +1 (1d6)

Верховный культист

В центре каждого культа находится верховный культист, вожак этой шайки помешанных. Обычно это сильные, завораживающие личности, привлекающие слабовольных и неуравновешенных. Верховные культисты обладают настоящей силой, иногда полученной от сделки с дьяволом или встречи с демонической реликвией, и они используют эту силу, чтобы убеждать, принуждать и развращать следующих за ними.

ВЕРХОВНЫЙ КУЛЬТИСТ **Сложность 50**

Человек Размера ½ или 1

Восприятие 14 (+4)
Защита 13; **Здоровье** 50
Сила 11 (+1), **Ловкость** 13 (+3), **Интеллект** 14 (+4), **Воля** 8 (-2)
Скорость 10

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Посох (ближ.) +3 (1d6+1)

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Необходимая Жертва Один союзный культист в пределах ближней дистанции от верховного культиста получает урон, равный своему Здоровью. Верховный культист восстанавливает применение одного заклинания и может сотворить его немедленно.

МАГИЯ

Мощь 2
Запретная *Вред* (3), *Повиновение* (2), *Конец Зрения* (1)

Наёмник

Наёмники сражаются за того, кто больше платит. Некоторые собираются в тавернах и игорных домах в ожидании найма, в то время как другие входят в уважаемые наёмные организации.

НАЕМНИК **Сложность 10**

Человек Размера ½ или 1

Восприятие 10 (+0)
Защита 17 (кольчуга, большой щит); **Здоровье** 20
Сила 13 (+3), **Ловкость** 10 (+0), **Интеллект** 10 (+0), **Воля** 11 (+1)
Скорость 10

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Меч (ближ.) +3 с 1 преимуществом (1d6+2)
Арбалет (дальняя дистанция) +0 с 1 преимуществом (2d6)

Наёмный Убийца

Наёмные убийцы убивают за деньги. Обычно они обретаются в сомнительных тавернах и борделях, где тратят свои грязные деньги на развлечение, пока не пойдут на новое дело.

НАЕМНЫЙ УБИЙЦА **Сложность 10**
Человек Размера ½ или 1

Восприятие 10 (+0)
Защита 12; **Здоровье** 18
Сила 12 (+2), **Ловкость** 12 (+2), **Интеллект** 10 (+0), **Воля** 9 (-1)
Скорость 10

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Длинный нож (ближ.) +2 с 1 преимуществом (2d6)

Начинающая Ведьма

На краю цивилизации ведьмы служат целителями, советниками и мудрецами, своими умениями помогая соседям преодолеть тяготы и лишения жизни в глухомани.

НАЧИНАЮЩАЯ ВЕДЬМА **Сложность 5**
Человек Размера ½ или 1

Восприятие 13 (+3)
Защита 11; **Здоровье** 13
Сила 9 (-1), **Ловкость** 11 (+1), **Интеллект** 13 (+3), **Воля** 10 (+0)
Скорость 10

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Посох (ближ.) +1 (1d6+1)

МАГИЯ

Мощь 1
Жизнь *Малое Исцеление* (2)
Очарование *Впечатление* (2), *Обаяние* (1)
Предвидение *Подслушивание* (2), *Прогноз* (1)
Проклятья *Порча* (2)

Начинающий Волшебник

Начинающие волшебники выучили достаточно магии, чтобы уверенно выйти в мир и применить свои знания на практике. Они нанимаются на службу или присоединяются к экспедициям в надежде познать магию ещё глубже.

НАЧИНАЮЩИЙ ВОЛШЕБНИК **Сложность 5**
Человек Размера ½ или 1

Восприятие 12 (+2)
Защита 10; **Здоровье** 13
Сила 9 (-1), **Ловкость** 10 (+0), **Интеллект** 12 (+2), **Воля** 12 (+2)
Скорость 10

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Посох (ближ.) +0 (1d6+1)

МАГИЯ

Мощь 1
Защита *Безопасное Место* (2)
Огонь *Пламенная Стрела* (2), *Огненный Выдох* (1)
Тайная *Волшебная Броня* (2), *Волшебный Щит* (1), *Волшебный Взор* (1), *Точные Стрелы* (1)

Обыватель/ Профессионал

Обыватели и профессионалы включают нищих и кузнецов, носильщиков и рабочих, слуг и прочих людей, которых персонажи могут повстречать в обычной жизни.

ОБЫВАТЕЛЬ/ПРОФЕССИОНАЛ **Сложность 1**
Человек Размера ½ или 1

Восприятие 9 (-1)
Защита 10; **Здоровье** 11
Сила 11 (+1), **Ловкость** 10 (+0), **Интеллект** 9 (-1), **Воля** 9 (-1)
Скорость 10

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Посох (ближ.) +1 (1d6+1)
Кинжал (ближ. или ближняя дистанция) +1 (1d3)

Послушник Старой Веры

Послушники Старой Веры поклоняются Древним Богам и берегут землю. Большинство живёт на окраинах городов и в лесных дебрях, где они общаются с духами природы и беспрепятственно выполняют свои ритуалы.

ПОСЛУШНИК СТАРОЙ ВЕРЫ **Сложность 5**
Человек Размера ½ или 1

Восприятие 10 (+0)
Защита 16 (дублёная кожа, большой щит); **Здоровье** 17
Сила 9 (-1), **Ловкость** 12 (+2), **Интеллект** 10 (+0), **Воля** 12 (+2)
Скорость 10

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Ятаган (ближ.) +2 (1d6+1)

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Молитва Когда существо в пределах в пределах ближней дистанции от послушника совершает атаку или проверку, служитель может использовать спровоцированное действие, чтобы дать 1 преимущество к его броску**.**

МАГИЯ

Мощь 2
Жизнь *Малое Исцеление* (2), *Лечение* (1), *Вспышка Жизнестойкости* (1)
Природа *Волшебные Жёлуди* (2), *Разрастание* (1)

Разбойник

Разбойники терроризируют сельскую местность. Они выискивают отдельно стоящие дома и хутора, вышибают двери и убивают всех внутри. После убийства они выносят всё ценное и поджигают здание. Разбойники могут быть бывшими солдатами, суровыми мужиками, переживающими тяжёлые времена, или просто злобными жестокими людьми, воспользовавшимися текущими неурядицами, чтобы творить что хотят, не думая о последствиях.

РАЗБОЙНИК **Сложность 10**

Человек Размера ½ или 1

Восприятие 10 (+0)
Защита 15 (бригантина, большой щит); **Здоровье** 15
Сила 13 (+3), **Ловкость** 11 (+1), **Интеллект** 9 (-9), **Воля** 11 (+1)
Скорость 10

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Меч (ближ.) +3 с 1 преимуществом (1d6+2)
Арбалет (дальняя дистанция) +1 с 1 преимуществом (2d6)

Служитель Нового Бога

Служители Нового бога странствуют по землям Империи, сражаясь со скверной и приспешниками Повелителя Демонов.

СЛУЖИТЕЛЬ НОВОГО БОГА **Сложность 5**

Человек Размера ½ или 1

Восприятие 10 (+0)
Защита 17 (кольчуга, большой щит); **Здоровье** 30
Сила 13 (+3), **Ловкость** 9 (-1), **Интеллект** 10 (+0), **Воля** 12 (+2)
Скорость 10

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Булава (ближ.) +3 (1d6)

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Молитва Когда существо в пределах в пределах близкой дистанции от служителя совершает атаку или проверку, служитель может использовать спровоцированное действие, чтобы дать 1 преимущество к его броску**.**

МАГИЯ

Мощь 2
Жизнь *Малое Исцеление* (2), *Лечение* (1), *Вспышка Жизнестойкости* (1)
Теургия *Осуждение* (2), *Благословение* (1)

Настройка существ

Ты можешь изменять существ в соответствии со своими потребностями, изменяя их Размер; подгоняя характеристики и атрибуты; добавляя черты, таланты или заклинания; или применяя роли.

Ниже приведены инструкции по такой настройке. Однако настройка существ не является точной наукой, поэтому тестирование твоих творений — лучший способ оценить их сложность в игре. Добавление черт и талантов, помимо обсуждаемых здесь, может привести к чрезмерно сильным противникам.

Размер

Ты можешь сдвинуть существо Размера 1 на ступеньку ниже до Размера ½, не изменяя его другие способности или Сложность. Дальнейшее уменьшение размера не рекомендуется. Точно так же ты можешь увеличить Размер существа до 1, если он меньше 1, без каких-либо других изменений.

Ты можешь увеличить размер более крупных существ, внеся следующие изменения. Повтори эти шаги за каждый пункт Размера, на который растет существо; увеличение Размера более чем на 2 пункта не рекомендуется.

- Увеличь Здоровье существа на 50 процентов.
- Увеличь Силу существа на 1.
- Увеличь Скорость существа на 2.
- Атаки существа наносят 1d6 урона дополнительно.
- Увеличь Сложность существа на один шаг (к примеру, существо со Сложностью 5 получит Сложность 10).

Пугающие и ужасающие

Ты можешь добавить черту «пугающий» или «ужасающий» любому существу. Такое изменение радикально меняет внешний вид существа, так что это сказывается на рассудке персонажей, которые становятся его свидетелями. Человекоподобное существо, например, может носить внутренние органы снаружи; у медведя могут отрасти зубы вместо меха; у волка — человеческая голова; а летучая мышь может превратиться в гигантский глаз с крыльями.

Ты можешь назначить черту «пугающий» любому существу, у которого нет её или черты «ужасающий», увеличив его сложность на один шаг.

Ты можешь назначить черту «ужасающий» любому существу, у которого нет её или черты «пугающий», увеличив его Сложность на один шаг и снизив Защиту на 2.

Характеристики и атрибуты

Ты можешь изменить основные характеристики и атрибуты существа, руководствуясь приведенными ниже инструкциями.

Характеристики

Восприятие: Ты можешь изменить Восприятие существа вплоть до 4 пунктов в любую сторону, не меняя Сложности.

Чувства: Ты можешь дать существу особый способ восприятия мира, не меняя его Сложность, хотя такое изменение должно подходить типу существа. Ночные существа имеют ночное зрение, а живущие под землёй – темнозрение или вообще незрячи. Истинное Зрение весьма редко и может быть обнаружено только у магических существ, вроде драконов или дьяволов.

Защита: Многие существа имеют врожденные бонусы к Защите, от магии ли, толстой шкуры или крайней осторожности. Ты можешь изменить Защиту существа вплоть до 2 пунктов в любую сторону, не меняя Сложности. Избегай более сильных изменений Защиты. Если существо носит броню, ты можешь поменять его Защиту, просто сменив броню, как описано ниже, в разделе «Снаряжение», или дать броню безбронному существу.

Здоровье: Если Здоровье существа меньше 20, ты можешь добавить к Здоровью вплоть до 20 пунктов, увеличив Сложность на один шаг. Если Здоровье существа равно 20 и выше, ты можешь увеличить его Здоровье вплоть до удвоения исходного значения, увеличив Сложность на один шаг.

Скорость: Ты можешь изменить Скорость существа вплоть до 4 пунктов в любую сторону, не меняя Сложности. Также, наделение существа чертами «водный», «скалолаз» и «пловец» не меняет его сложности. Добавление черты «летун» увеличивает Сложность существа на один шаг.

Получение существом особых способов передвижения должно отражаться на внешнем виде и положении в мире. К примеру, лошади с чертой «летун» неплохо бы иметь крылья, как у мифического Пегаса. Человек с чертой «водный» может быть русалкой или русалом.

Атрибуты

За каждый пункт, на который ты увеличиваешь атрибут, уменьши другой атрибут на 1 by 1. Ты можешь изменить атрибуты существа вплоть до 2 пунктов в любую сторону, но ни один не должен быть ниже 5 или выше 20. Помни, изменение атрибутов может также изменить характеристики существа, включая Здоровье, Защиту и Восприятие.

Снаряжение

Ты можешь свободно менять снаряжение существа, не меняя его Сложности.

Броня: Если существо носит броню, вычти бонус к Защите, данный этой броней, затем прибавь бонус к Защите, даваемый новой броней. Проделай то же со щитами. Ты можешь также дать броню безбронному существу.

Оружие: Ты можешь дать оружие существу, чье строение позволяет его использовать, или заменить уже имеющееся другим. Если ты меняешь оружие, измени также урон и прочие параметры для соответствия новому положению (к примеру, если у оружия ближнего боя есть свойство «точное», то применяемый при атаке атрибут должен быть Ловкостью, если она выше Силы). Если текущее значение атрибутов существа не соответствует требованиям оружия, просто подгони значения.

Прочее снаряжение: Ты можешь дать существу всё, что считаешь нужным. Однако помни, что полезное снаряжение, вроде бомб, пистолей и зелий, может попасть в руки игроков, если существо не успеет их использовать.

Варианты атаки

Ты можешь изменить варианты атаки существа, добавив некоторые из распространенных черт и талантов к атакам существа.

Заразный: Заразное существо переносит какую-либо болезнь и распространяет ее при атаках природным оружием. Чтобы создать существо с чертой «заразный», уполовинь Здоровье и добавь “плюс Болезнь” к строке урона одного из природных оружий существа. Существо получает боевой талант Болезнь.

> **Болезнь** Цель должна пройти проверку Силы или получить *болезнь*. Каждый раз, завершая отдых, заболевшее существо должно пройти проверку Силы. При провале оно получает штраф -1d6 к Здоровью. Если этот штраф снижает Здоровье до 0, существо умирает. После трёх успехов существо удаляет *болезнь*. При следующем завершении отдыха действие штрафов к Здоровью прекращается.

Стайная Тактика: Существа, сражающиеся группами, опасней тех, что сами по себе. Ты можешь присвоить этот талант любому существу.

> **Стайная Тактика** Когда существо с чертой «Стайная Тактика» атакует цель в пределах досягаемости другого существа с этой чертой, дружественного себе, оно совершает атаку с 1 преимуществом. Иначе существо совершает атаку с 1 помехой.

Ядовитый: Одна из природных атак существа впрыскивает яд или ядовита каким-нибудь другим образом. Чтобы создать существо с чертой «ядовитый», добавь “плюс Яд” к строке урона одного из природных оружий существа и уменьши количество кубов урона от этой атаки на один (до минимума в 1 урона); 1d6 снижается до 1d3, а 1d3 становится 1. Существо получает боевой талант Яд.

> **Яд** Цель должна пройти проверку Силы. При провале она получает 1d6 урона и *отравлена* на 1 минуту. Если цель уже *отравлена*, она вместо этого получает 1d6 урона дополнительно.

Магия

Ты можешь дать способность сотворять заклинания любому существу, которое пока так не может. Существо получает значение Мощи от 0 до 5 и некоторое количество заклинаний из одной традиции в зависимости от своей Сложности, как указано в таблице магии. Сверься с таблицей применений в **главе 7,** чтобы определить количество применений каждого известного заклинания.

Чтобы создать более могущественного заклинателя, ты можешь применить шаблон мага или жреца, вместо вышеописанного (см. раздел **Шаблоны персонажей**).

Магия

		Ранг					
Сложность	**Мощь**	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
5 и ниже	0	1	-	-	-	-	-
10	1	1	1	-	-	-	-
25	2	2	2	1	-	-	-
50	3	2	2	2	1	-	-
10	4	2	2	2	2	1	-
250 и выше	5	2	2	2	2	2	1

Роль

Добавление роли определяет, каким образом существо вписывается в группу или работает с другими. Не следует давать существу больше одной роли. Роли подходят существам со Сложностью 50 и ниже.

Вождь

Вождь командует войсками подобных себе существ. В общем, один вождь приходится на группу из примерно двадцати существ. Чтобы создать вождя, добавь существу талант Лидерство.

Лидерство Другие существа, дружественные этому, находящиеся в пределах средней дальности и могущие его видеть, совершают атаки с 1 преимуществом.

Музыкант

В группу существ может входить музыкант, поднимающий их дух и вдохновляющий на сокрушение врага. Музыканты могут играть на духовых, ударных и прочих инструментах. В общем, один музыкант приходится на группу до пятидесяти существ. Музыкант получает талант Боевая Музыка.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Боевая Музыка Существо использует действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы играть музыку в течение 1 раунда; если оно во время этого предпринимает что-нибудь другое, эффект прекращается. Другие существа, дружественные этому, находящиеся в пределах средней дальности и могущие его слышать, наносят атаками оружием с 1 урона дополнительно.

Знаменосец

Знаменосец несёт цвета группы и служит пунктом сбора в бою. В общем, один знаменосец приходится на группу до пятидесяти существ. Знаменосец получает талант Боевое Знамя.

Боевое Знамя Другие существа, дружественные этому, находящиеся в пределах средней дальности и могущие его видеть, не могут быть *очарованы* или *испуганы*. Эффект длится, пока существо несет знамя, или не станет *очаровано*, *испугано* или *принуждено*.

Силач

Силач — боец чрезвычайных умений и способностей. Силачом не следует делать более одного из каждых шести встретившихся существ. Примени к силачу следующие поправки.

СИЛАЧ

Защита +1; **Здоровье** +5
Сила +1

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Обучение Владению Оружием При атаке оружием существо совершает атаку с 1 преимуществом и наносит 1 урона дополнительно при успехе.

Герой

Герой обладает превосходными навыками, уникальным опытом или особым предназначением. Героем не следует делать более одного из каждых двенадцати встретившихся существ. Примени к герою следующие поправки.

ГЕРОЙ **ПРИБАВЬ 1 УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ**

Восприятие +1
Защита +1; **Здоровье** +20
Сила +2, **Ловкость** +2, **Интеллект** +2, **Воля** +2

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Выдающееся Владение Оружием При атаке оружием существо совершает атаку с 1 преимуществом и наносит 1d6 урона дополнительно при успехе.

Толпа

Толпа — группа из десяти существ, схожая с роем. Этот вариант применим к существам Сложности 1 Размера 1 и меньше. Ты можешь объединять их в толпы, применяя следующие изменения.

ТОЛПА **ПРИБАВЬ 2 УРОВНЯ СЛОЖНОСТИ**
Размер 3

Здоровье Здоровье базового существа x 4
Толпа Толпа получает половину урона от атак по отдельным существам и удвоенный урон от атак по области. Толпа действует как одно существо, но считается десятью при выборе целей. Толпа проходит проверки Силы, интеллекта и Воли с 1 преимуществом.
Существа могут перемещаться сквозь пространство, занятое толпой, но эта область считается для них пересечённой местностью. Толпа может проходить сквозь проёмы, подходящие отдельному существу, и перемещаться сквозь пространства, занятые другими существами.
Отродье Когда толпа становится *беспомощна*, она распадается на 1d6 базовых существ, появляющихся в свободном пространстве на месте, ранее занятом толпой. Они могут действовать в следующий доступный ход.

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Рукопашная Досягаемость толпы равна досягаемости базового существа. Она совершает атаки базового существа с 2 преимуществами. При успехе атака наносит 2d6 урона дополнительно, если толпа не *ранена*.

КОНЕЦ РАУНДА

Подавление Если толпа не *ранена*, каждое существо, не являющееся роем или толпой, находясь в пространстве толпы или в пределах 1 метра от неё, должно пройти проверку Ловкости. При провале существо получает 2d6 урона.

Шаблоны персонажей

Ты можешь дать существам способности, сходные с теми, которыми обладают персонажи игроков, применив шаблоны, основанные на путях новичков.
Шаг 1: Выбери существо из этой главы.
Шаг 2: Выбери один из шаблонов, описанных ниже, относящийся к нужному пути.
Шаг 3: Примени изменения, предписанные шаблоном.
Шаг 4: Снаряди существо на свой выбор.
Шаг 5: Назови существо и допиши любые важные детали.

Воин

Существо с шаблоном воина прошло специальное обучение искусству войны, выделяющее его среди соратников

ВОИН-НОВИЧОК **ПРИБАВЬ 1 УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ**

Здоровье +10
Сила +1, **Ловкость** +1

Таланты Существо получает таланты Передышка, Боевая Доблесть, Яростный Удар и Обучение Владению Оружием пути воина.

ВОИН-ЭКСПЕРТ **ПРИБАВЬ 2 УРОВНЯ СЛОЖНОСТИ**

Защита +1; **Здоровье** +30
Сила +2, **Ловкость** +2

Таланты Существо получает таланты Передышка, Боевая Доблесть, Боевой Опыт, Яростный Удар и Обучение Владению Оружием пути воина.

ВОИН-МАСТЕР **ПРИБАВЬ 4 УРОВНЯ СЛОЖНОСТИ**

Защита +1**; Здоровье** +45
Сила +3, **Ловкость** +3, **Воля** +1

Таланты Существо получает таланты Передышка, Боевая Доблесть, Боевой Опыт, Боевое Мастерство, Упорство, Яростный Удар и Обучение Владению Оружием пути воина.

Жрец

Существо с шаблоном жреца служит одному или нескольким богам, или похожим силам.
Сверься с таблицей применений в **главе 7**, чтобы определить количество применений каждого заклинания, известного существу.

ЖРЕЦ-НОВИЧОК **ПРИБАВЬ 1 УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ**

Здоровье +8
Сила +1, **Воля** +1

Таланты Существо получает таланты Молитва и Совместное Восстановление пути жреца.

МАГИЯ

Мощь 1
Заклинания Существо открывает две традиции и изучает три заклинания ранга 0 или 1.

ЖРЕЦ-ЭКСПЕРТ **ПРИБАВЬ 2 УРОВНЯ СЛОЖНОСТИ**

Здоровье +24
Сила +2, **Воля** +2

Таланты Существо получает таланты Божественный Удар, Молитва и Совместное Восстановление пути жреца.

МАГИЯ

Мощь 3
Заклинания Существо открывает две традиции и изучает два заклинания ранга 0 или 1, два ранга 2 и одно ранга 3.

ЖРЕЦ-МАСТЕР **ПРИБАВЬ 4 УРОВНЯ СЛОЖНОСТИ**

Здоровье +36
Сила +3, **Интеллект** +1, **Воля** +3

Таланты Существо получает таланты Божественный Удар, Вдохновляющая Молитва, Улучшенное Совместное Восстановление, Молитва и Совместное Восстановление пути жреца.

МАГИЯ

Мощь 5
Заклинания Существо открывает две традиции и изучает два заклинания ранга 0 или 1, два ранга 2, два ранга 3, два ранга 4 и одно ранга 5.

Маг

Существо с этим шаблоном могло обучиться магии у других, открыть магические знания самостоятельным исследованием или научиться направлять свою внутреннюю силу.
Сверься с таблицей применений в **главе 7**, чтобы определить количество применений каждого заклинания, известного существу.

МАГ-НОВИЧОК **ПРИБАВЬ 1 УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ**

Здоровье +4
Интеллект +1, **Воля** +1

Таланты Существо получает таланты Заговор и Восстановление Заклинаний пути мага.

МАГИЯ

Мощь 1
Заклинания Существо изучает заклинание *Чувство Магии* пути мага, открывает три традиции и изучает четыре заклинания ранга 0 или 1.

МАГ-ЭКСПЕРТ **ПРИБАВЬ 2 УРОВНЯ СЛОЖНОСТИ**

Здоровье +12
Интеллект +2, **Воля** +2

Таланты Существо получает таланты Заговор, Контрзаклятье и Восстановление Заклинаний пути мага.

МАГИЯ

Мощь 3
Заклинания Существо изучает заклинание *Чувство Магии* пути мага, открывает три традиции и изучает четыре заклинания ранга 0 или 1, два ранга 2 и одно ранга 3.

МАГ-МАСТЕР **ПРИБАВЬ 4 УРОВНЯ СЛОЖНОСТИ**

Здоровье +18
Ловкость +1, **Интеллект** +3, **Воля** +3

Таланты Существо получает таланты Заговор, Контрзаклятье, Улучшенное Восстановление Заклинаний и Восстановление Заклинаний пути мага.

МАГИЯ

Мощь 5
Заклинания Существо изучает заклинание *Чувство Магии* пути мага, открывает три традиции и изучает четыре заклинания ранга 0 или 1, два ранга 2, два ранга 3, два ранга 4 и одно ранга 5.

Плут

Существо с шаблоном плута может быть негодяем, шпионом, убийцей или обманщиком.

ПЛУТ-НОВИЧОК **ПРИБАВЬ 1 УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ**

Здоровье +6
Ловкость +1, **Интеллект** +1

Таланты Существо получает таланты Использование Возможности, Проворное Восстановление, Уловка и один плутовской талант пути плута.

ПЛУТ-ЭКСПЕРТ **ПРИБАВЬ 2 УРОВНЯ СЛОЖНОСТИ**

Здоровье +18
Ловкость +2, **Интеллект** +2

Таланты Существо получает таланты Грязные Приемы, Использование Возможности, Проворное Восстановление, Плутовская Смекалка, Уловка и один плутовской талант пути плута.

ПЛУТ-МАСТЕР **ПРИБАВЬ 4 УРОВНЯ СЛОЖНОСТИ**

Здоровье +27
Сила +1, **Ловкость** +3, **Интеллект** +3

Таланты Существо получает таланты Грязные Приемы, Использование Возможности, Проворное Восстановление, Плутовская Смекалка, Уловка и два плутовских таланта пути плута.

Создание персонажей

Ты также можешь создать персонажа, используя правила, приведённые в **главе 1**. Таблица сложности у уровней персонажа показывает зависимость Сложности персонажа от уровня группы.

Сложность и уровень персонажей

Уровень	Сложность
0	1
1 или 2	5
3 или 4	10
5 или 6	25
7 или 8	50
9 или 10	100

Существа и сложность

СЛОЖНОСТЬ 1

Имя	Описание
Бандит	Человек
Гоблин	Фея
Дозорный	Человек
Живой труп	Нежить
Крошечное животное	Животное
Крошечный монстр	Чудовище
Культист	Человек
Личинка Бездны	Демон
Лошадь	Животное
Малое животное	Животное
Обыватель/Профессионал	Человек
Полурослик	Полурослик
Реснитчатый ползун	Чудовище
Фомор	Зверолюд

СЛОЖНОСТЬ 5

Имя	Описание
Гремлин	Фея
Грибной карлан	Гриб
Зомби	Нежить
Красная Шапка	Фея
Малый конструкт	Конструкт
Малый монстр	Чудовище
Ман	Дух
Начинающая ведьма	Человек
Начинающий волшебник	Человек
Подменыш	Фея
Полтергейст	Дух
Послушник Старой Веры	Человек
Роющая многоножка	Животное
Служитель Нового Бога	Человек
Стая животных	Животное
Хобгоблин	Фея

СЛОЖНОСТЬ 10

Имя	Описание
Автоматон	Автоматон
Боевой конь	Животное
Большой паук	Животное
Варг	Зверолюд
Вопящий угорь	Животное
Карманник	Человек
Крошечный демон	Демон
Могильный раб	Нежить
Наемник	Человек
Наемный убийца	Человек
Нетопырь	Животное
Орк	Орк
Похититель органов	Жнец
Разбойник	Человек
Среднее животное	Животное
Средний конструкт	Конструкт
Средний монстр	Чудовище
Троглодит	Троглодит
Цверг	Цверг
Эльф	Фея

СЛОЖНОСТЬ 25

Имя	Описание
Амфисбена	Чудовище
Большое животное	Животное
Ветеран	Человек
Гнилая девка	Гриб
Изумрудный гарпунник	Животное
Кокатрис	Чудовище
Колпак	Чудовище
Костяной страж	Нежить
Кровавые Кости	Фея
Курганник	Нежить
Малый демон	Демон
Могильный скарабей	Животное
Ниссе	Фея
Перевертыш	Чудовище
Спригган	Растение
Теневой ткач	Чудовище
Тень	Дух
Ужасная мать	Чудовище
Упырь	Чудовище
Фантом	Дух
Ящеролюд	Ящеролюд

СЛОЖНОСТЬ 50

Имя	Описание
Адский хряк	Животное
Боггарт	Чудовище
Большая кошка	Животное
Большой конструкт	Конструкт
Большой монстр	Чудовище
Бормочущая Пасть	Чудовище
Верижник	Нежить
Верховный культист	Человек
Вор слёз	Жнец
Гарпия	Фея
Грибной амбал	Гриб
Грифон	Животное
Дриада	Фея
Засадник	Чудовище
Камнечервь	Чудовище
Лютоволк	Фея
Медведь	Животное
Огр	Огр
Огромное животное	Животное
Окул	Чудовище
Рин	Конструкт
Слизевик	Слизевик
Удушайник	Растение
Ужасающий хор	Нежить

СЛОЖНОСТЬ 100

Имя	Описание
Великан	Великан
Водный гений	Гений
Воздушный гений	Гений
Дрейк	Чудовище
Живой деготь	Слизевик
Земляной гений	Гений
Катоблепас	Чудовище
Минотавр	Зверолюд
Огненный гений	Гений
Огромный конструкт	Конструкт
Огромный монстр	Чудовище
Призрак	Дух
Роевик	Чудовище
Средний демон	Демон
Эттин	Огр

СЛОЖНОСТЬ 250

Имя	Описание
Баргест	Фея
Блуждающий огонек	Фея
Большой демон	Демон
Вампир	Нежить
Василиск	Чудовище
Костяная Машина	Нежить
Леший	Растение
Мантикора	Чудовище
Прометид	Конструкт
Рогатый огр	Огр
Смертельный туман	Нежить
Тролль	Тролль
Фурия	Фея

СЛОЖНОСТЬ 500

Имя	Описание
Голем	Конструкт
Горгона	Чудовище
Дракон	Чудовище
Карга	Фея
Огромный демон	Демон

Имя

Описание

Наследие

Новичок

Эксперт

Мастер

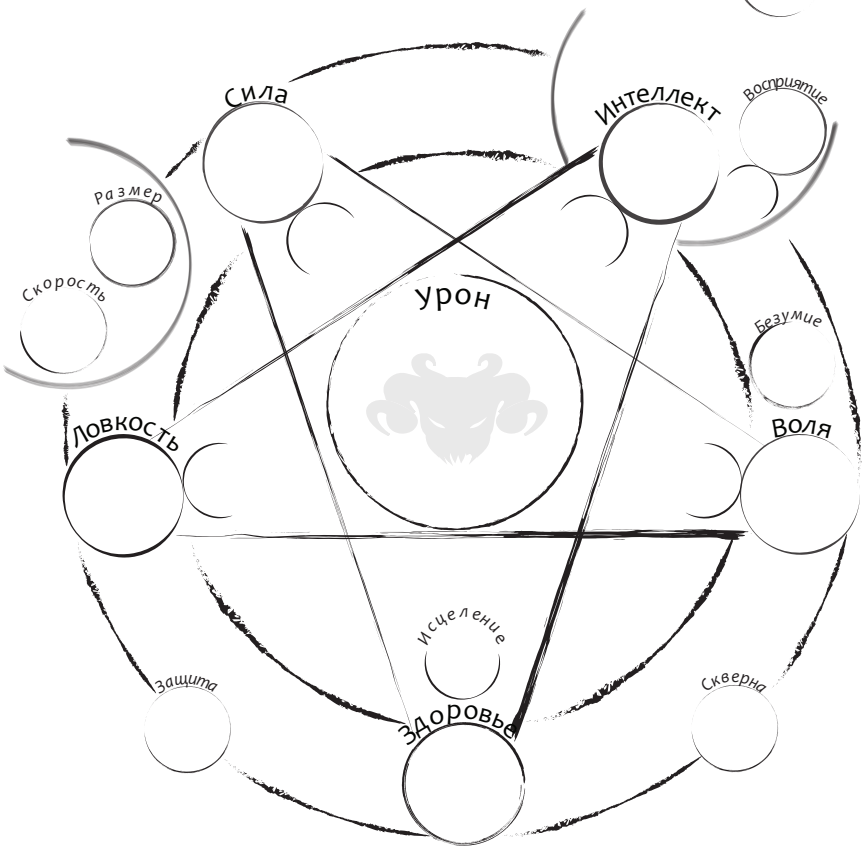
уровень

Профессии

Таланты

Мощь

Магия



Оружие

Снаряжение

Конец – это лишь начало

Иногда миру нужны герои. Но среди отчаяния последних дней он готов положиться на любого — героя, злодея, безумца — каждого, кто готов выступить против надвигающейся тьмы. Будешь ты сражаться с демонами или сожжешь все дотла и спляшешь на пепелище? Кем станешь ты, когда мир гибнет?

Тень Повелителя Демонов® открывает двери в воображаемую вселенную, стиснутую в хватке разрушителя миров. Войди в земли, погруженные в хаос и безумие конца времен, где целые царства разоряются завывающими стаями зверолюдов, из Преисподней вырываются искаженные духи, а неименуемые ужасы пробуждаются, чуя неизбежное прибытие Повелителя Демонов.

Будучи завершенной настольной ролевой игрой в одной книге, Тень Повелителя Демонов предлагает все необходимое для создания и отыгрывания персонажей, формирования группы в поисках приключений и рассказывания удивительных историй. Также, книга дает мастерам все необходимые инструменты для создания приключений, более сотни гнусных тварей, подробно описанный регион мира и множество советов по ведению игры.

Когда тень Повелителя Демонов ложится на мир, герои получают шанс обрести судьбу, а злодеи — добиться своих презренных целей. Во время игры вы расскажете истории о расстраивании замыслов извращенных культистов, выслеживании и уничтожении причудливых демонов, исследовании затерянных земель, разгадке странных тайн и многом другом.

Schwalb Entertainment, LLC

PO Box #12548
Murfreesboro, TN 37129
info@schwalbentertainment.com
www.schwalbentertainment.com

SKU: SDL1000 ISBN: 978-1-4951-6886-4 MSRP: $49.95

Shadow of the Demon Lord is ©2015 Schwalb Entertainment, LLC. All rights reserved.
Shadow of the Demon Lord, Schwalb Entertainment, and their associated logos
are trademarks of Schwalb Entertainment, LLC.